www.gamenavigator.ru

№ 10(53)' 2001

НАВИГАТОР™ ИГРОВОГО МИРА

На вопросы Навигатора отвечают:

Рафаэль Лашгуи
(Runaway a Road Adventure)

Александр Мишутин
("Демиурги")

Дмитрий Девишев
("Блицкриг")

ст. о/у Goblin
(Игра, рожденная в тупичке)

Ян Белл
(Elite)

Конкурс на лучшую карту

OPERATION FLASHPOINT™
COLD WAR CRISIS

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ects
2-4 September 2001
ExCeL London

ISSN 1680-3264
9771680 326001

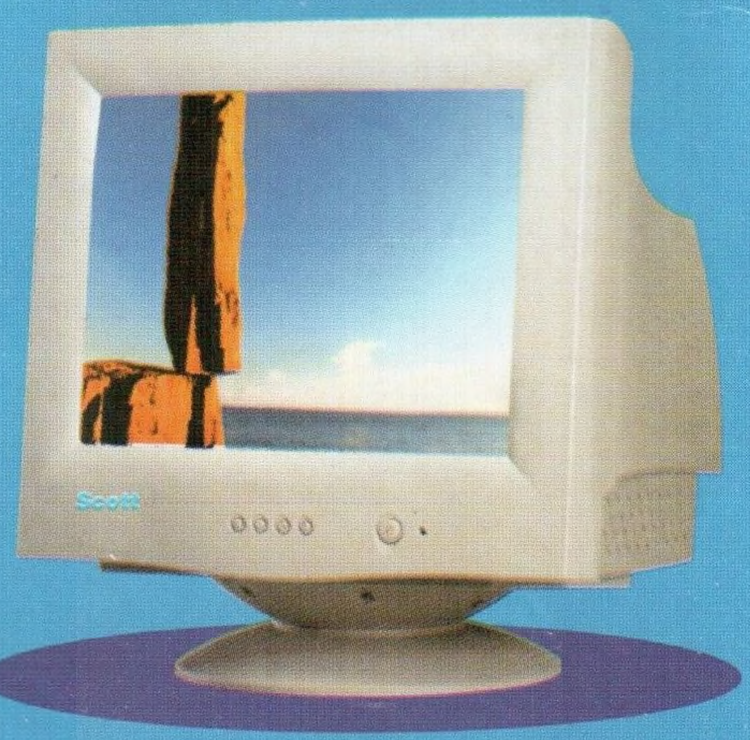
Настоящая немецкая марка!

Scott®

the digital cleverness

Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.
Верно?
А ведь **это вполне реально!**
Мониторы с торговой маркой **"Скотт"** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности ТСО-95, ТСО-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.
И все это за весьма и весьма невысокую цену!
Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.
Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,
монитор Scott - просто находка.
Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии); факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:

Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Нооc-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефея 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

Русский Стиль®

http://www.rus.ru

Всем привет!

Опять мы живем в непростое время. В Штатах террористы крушат башни, Штаты собираются ответить на джихад джихадом, и, когда я пишу эти слова, еще не ясно, хватит ли у них ума не применять ядерное оружие. Опять реальная жизнь копирует сюжеты виртуальных боевиков, да еще и превосходит их в масштабах: бюджет-то ничем не ограничен, сколько ни возьмет старуха с косой - все ее. В кои веки индустрия задумалась над содержимым продуктов, которые выбрасываются на рынок. Первыми спохватились Electronic Arts и Microsoft, которые принялись вычищать виртуальные Всемирные Торговые Центры из содержимого игровых компактов и оформления упаковок. Следом - волна сообщений о задержках релизов и переделках уже почти готовых игрушек. В первую очередь, чтобы не травмировать чувства ошарашенных атакой террористов американцев. Во вторую - чтобы не обозлить тех, кто завтра может пополнить ряды террористов. Контент игр пора менять - это понимают все и везде. Сентябрьская трагедия словно раскрыла глаза разработчикам и издателям. То, что сегодня творится на экранах мониторов, завтра может стать моделью поведения очередного маньяка. Прибыли - прибылями, но кто помнит о деньгах, когда рядом гибнут близкие?

Должны быть темы, с которыми нельзя шутить, вещи, с которыми непозволительно заигрывать.

Чтобы не войти во вкус и не привыкнуть. Чтобы не атрофировалось чувство ответственности за то, что делаешь.

Как бы то ни было, жизнь продолжается, и игровая жизнь - тоже. Всего на недельку прервала EA вызывающую онлайновую Majestic, после чего запустила ее снова. Наверно, EA считает, что у американцев нервы за недельку восстановились.

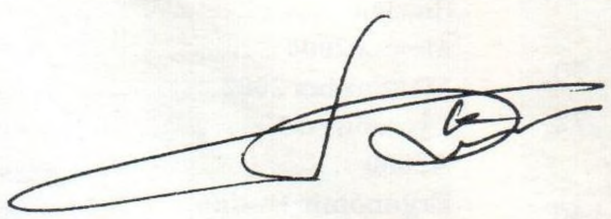
В начале сентября прошла лондонская ECTS - вторая по значимости выставка компьютерных игрушек. Случилась она без особых фанфар и шика, более того - многие "тяжеловесы" ее просто проигнорировали. А посему сенсаций там не зарегистрировано, если не считать того, что первое место взяла Project Nomads, о которой до этого можно было только почитать на скромной страничке издателя CDV. Тем не менее, мы решили представить вам отчет о том, что там было и что из этого вышло.

Отдельно придется сказать про Arcanum. К нашему большому сожалению, официальная версия игры добралась до нас с огромным запозданием. Поэтому соответствующую ревьюшку вы сможете почитать только в этом номере.

Основная фишка выпуска - несколько интервью, и поверьте мне, сам процесс их подготовки доставил нам огромное удовольствие. Надеюсь, они понравятся и вам.

Очередной выпуск "Одиссей" написан по результатам приключений Сотника в корейской ролевушке The Legend of Mir, чуток обидно только, что буквально к моменту окончания подготовки материала она стала платной. С учетом этого опыта следующее приключение пройдет в проверенной временем (я в нее игрывал еще в 1997 году) Dragon Court. Я всегда ее считал простенькой, а тут заглянул в статистики и обнаружил, что численность самого большого клана в этой игре - три с половиной тысячи бойцов. В общем, занялся ею основательно, скоро создам свой клан. Уже и соратники появились. Но об этом - в следующий раз.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК "Московская Правда" **123995,**
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз.
3. 4591
Цена договорная.

© Издательский дом
"Навигатор Паблишинг", 2001 г.

СОДЕРЖАНИЕ

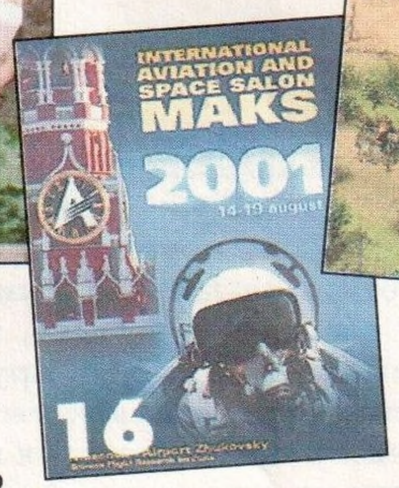
4 Санитаров вызывали?
8 Честная игра
Блицкриг
9 Молниеносная война
12 Карты на стол
Демиурги
14 На пути от беты к кандидату
16 МАКС-2001: разбор полетов
18 ECTS 2001

ACTION • ARCADE

49 Васильки
50 Новости
52 Original Gangsta's Kom Back!
Grand Theft Auto 3
54 Дальний прицел
58 Марш шахтеров
Red Faction
60 Человек - троян
DroneZ
62 Вампиры в загоне
From Dusk Till Down

STRATEGY

63 "Унылая пора..."
64 Новости
66 Арсенал
68 Oil Controls The Universe
World War III: Black Gold
70 Монголо-японские разборки
Shogun Total War: Warlord Edition
72 Для тех, у кого Сахара на голове
Sudden Strike Forever
74 История и псевдоистория
Казаки: Последний Довод Королей
76 Старики уходят в бой
Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973



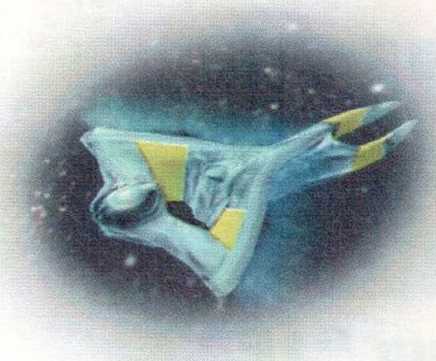
Список игр в номере:

Блицкриг 8
Демиурги 12
Казаки:
Последний Довод Королей 74
Arcanum:
Of Steamworks &
Magick Obscura 114
Conquest:
Frontier Wars 82
Divided Ground:
Middle East
Conflict 1948-1973 76
Divine Divinity 104
DroneZ 60
Elite 144
From Dusk Till Down 62
Gothic 110
Grand Theft Auto 3 52
Moto Racer 3 90
Project Nomads 108
Red Faction 58
Shogun Total War:
Warlord Edition 70
Sudden Strike Forever 72
The Legend of Mir:
The Three Heroes 140
World War III:
Black Gold 68
Zoo Tycoon 78

Список рекламы в номере

1С 23, 27, 31, 35, 39, 43, 45, 47, 113
Бука 15
Звезда 107
Медиа 2000 ..... 57, 131
Медиатека 2002 117
Руссобит-М 81, 89, 109
A2000 67
Ergonomic Design 100
iXBT 129
New Media Generation 13
RINET 84
www.tgw.ru 46

Подписка!!!
Стр. 156



В мире животных **78**
Zoo Tycoon

Сказ о том, как Крис Робертс в стратеги ходил **82**
Conquest: Frontier Wars

SIMULATION • SPORT

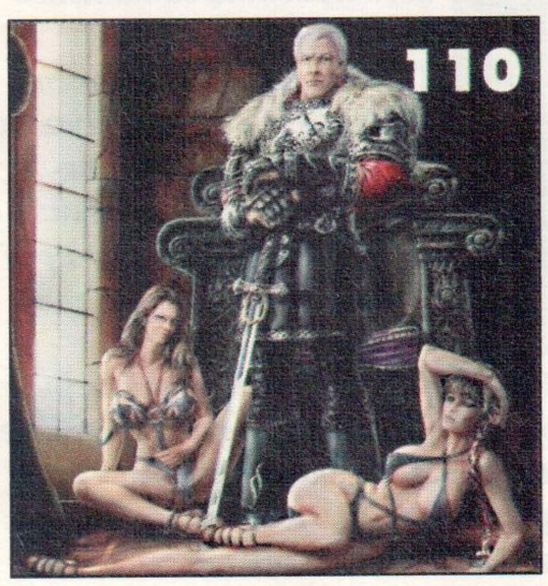
Зубы на полку! **85**

Новости **86**

А сколько кубиков в твоей лошадке? **90**
Moto Racer 3

В поисках идеального контроллера **92**

RPG • ADVENTURE



Осень **101**

Новости **102**

О, дивный новый мир **104**
Divine Divinity

Тучки небесные **108**
Project Nomads

Под колпаком **110**
Gothic

Daily Arcanum **114**
Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

Они убили Вилли! **118**

HARDWARE

Железный поток **120**

Intel Pentium 4 2.0 GHz под Socket 423 и Socket 478 **112**

MAX • VIEW

Армии Эпохи Битв **132**

CHEATS

Cheats **134**

INTERNET

Новости **136**

Интернет и музыкальное творчество **138**

Sotnik's Odyssey **140**
The Legend of Mir: The Three Heroes

FORGOTTENWARE

Это – Элита **144**
Elite

Z • ZONE

Секс, Насилие, Рок-н-Ролл **148**

Кроссворд **150**

Законы подлости для компьютерных игр **154**

Почта **156**

J7

Санитаров вызывали?

старший опер Гоблин раскрывает первые подробности о готовящемся РПГ-проекте компании "1С"

Ст. о/у Гоблин на фоне знаменитого тупи4ка

Вспомните, что было после того, как вы дочитали последнюю страницу "Санитаров подземелий" старшего опера Гоблина? Не жаль ли было расставаться со знакомыми героями? Не о продолжении ли подумали? Или о похожей истории с другими героями, но настолько же пропитанной адреналином и слегка грубоватым юмором? Если да, то скоро ваше долгое ожидание может быть вознаграждено, причем в несколько необычной форме - это будет игра, РПГ. Где один из десантников...
Но обо всем по порядку: о роли Гоблина, персонажах, мире, сюжете и многом другом. Самые первые подробности перед вами.

НИМ: Почему ты решил принять участие в создании игры в жанре РПГ? Я предполагаю, что тебе лично более симпатичны игры в жанре экшен, где рука против руки, а шотган против рокетлаунчера. Из-за чего тебе стал интересен проект подобной направленности?

Goblin: *Участие решил принять потому, что мне предложили принять участие.*

РПГ это или что-то другое - на мой взгляд, никакого значения не имеет. Не бывает "чуждых жанров", бывают просто неинтересные игры. Моя задача - сделать игру интересной.

НИМ: Чем именно ты занимаешься в рамках этого проекта? Что для тебя есть "идеальная игра"?

Goblin: *В рамках данного проекта занимаюсь созданием сюжета. То есть сочинил сюжет в общем, а теперь занимаюсь проработкой конкретных направлений: строчу диалоги, придумываю квесты и все такое.*

Что касается "идеальной игры" - такой, на мой взгляд, нет и быть не может. Стремление к идеалу - это, наверно, неплохо. Но, на мой взгляд, гораздо веселее делать то, что нравится, а не стремиться "показать всем как надо". Такое мое мнение.

НИМ: Главный герой игры - кто он, откуда прибыл, каковы его интересы и жизненное кредо?

Goblin: *Главный герой - молодой солдат десантно-диверсионного подразделения, кличка Кабан.*

Жизненные интересы у него незатейливые - как это бывает у любого молодого солдата. Правда, его личные интересы всем остальным глубоко по барабану, потому что перед ним стоит ряд боевых задач, которые он, рядовой Кабан, обязан выполнить точно и в срок, как положено - любой ценой.

Жизненное кредо у него, у молодого, тоже пока незатейливое: делай, что прикажут, но про себя при этом не забывай ни на секунду.

НИМ: Расскажи немного о сюжете. Что это будет за время, что за место, какие события происходят в самом начале? Проведены ли какие-нибудь параллели с твоей книгой "Санитары подземелий" или это совсем другая история?

Goblin: *Сюжет такой. В неопределенно отдаленном будущем человечество избавляется от преступников путем массовой ссылки оных на так называемые Пенитенциарные Миры – строго изолированные планеты, на которых живут исключительно одни негодяи и преступники.*

Именно на такую планету для выполнения ряда боевых задач и бросают диверсионную группу, в состав которой входит этот самый рядовой Кабан.

Параллели с мега-опусом "Санитары подземелий" - самые что ни на есть прямые. Если ты его читал, то вспомнишь, что сюжет игры - это, так сказать, "выпускные экзамены" Кабана перед окончанием учебного подразделения.

НИМ: Кабан - именно рядовой? Будут ли связанные с этим ограничения? Приказу мы будем следовать не всегда, иногда даже нарушая его? Кабан обязан действовать по обстановке и использовать все возможности для выполнения задания или четко в соответствии с приказами?

Goblin: *Да, он рядовой. Но действовать ему придется большей частью самостоятельно.*

Он доставлен на планету на общих основаниях и действует под личиной уголовника. Там никто не знает, что он солдат.

Соответственно, во вражеском тылу он действует по обстановке; и так, чтобы никто не понял его истинных целей.

НИМ: Можешь ли ты намекнуть, что за задание выполняет Кабан?

Goblin: *Он выполняет два задания: одно официальное боевое, а второе тайное... и гораздо более важное.*

НИМ: Это будет РПГ, где мы управляем большой группой героев или же только одиночкой, к которому кто-то время от времени присоединяется?

Goblin: *Управлять там можно будет как нашим бодрым одиночкой, так и группой. В группу же могут входить как матерые диверсанты -*

Что касается "идеальной игры" - такой, на мой взгляд, нет и быть не может. Стремление к идеалу - это, наверно, неплохо. Но, на мой взгляд, гораздо веселее делать то, что нравится, а не стремиться "показать всем как надо"

войсковые товарищи Кабана, так и самые различные негодяи, населяющие планету.

По ходу игры Кабан будет действовать как один, так и в составе группы. Это зависит от конкретной задачи, от наличия денежных средств и других вещей.

НИМ: Сражения в игре будут походовыми или в реальном времени? Или что-то среднее - с паузой?

Goblin: *Есть мнение, что все должно разворачиваться в реальном времени. Видишь ли, в боевых действиях почему-то пока не ввели походового режима, и тот, кто проявляет неуместную задумчивость, как правило, очень быстро оказывается с простреленной башкой.*

Да, я понимаю, что есть классика жанра, но мое мнение: стремительность и бодрость.

НИМ: Каких NPC мы сможем встретить в игре? Что у них за характеры? На что они способны? Предательство? Нападение исподтишка? Все это будет для них обычным делом? Увидев их, звать на помощь бесполезно? А мирные - действительно мирные, без берданки под подушкой - жители в игре нам повстречаются?

Goblin: *Планета заселена профессиональным ворьем, бандитами всех мастей, разными негодяями, многочисленными подонками, ордами сволочей и всякими другими мразями типа людоедов. "Мирных жителей" там просто нет, не до мира там.*

С одной стороны, ничего хорошего от этих людей нельзя ждать в принципе. С другой стороны, это самые обыкновенные люди, которые тоже кого-то любят и кого-то ненавидят. Просто живут они по своим, звериным законам. Соответственно, понимают и уважают грубую физическую силу и деньги.

Силой рядовой Кабан, ясен пень, не обижен - иначе какой же из него диверсант? Денег там можно заработать самыми разными способами. Ну а насчет ума и способностей - это уже не к Кабану, а к тому, кто им рулить будет.

НИМ: Повлияют ли наши действия и сказанное главным героем/героями на отношение NPC к нему/ним?

Goblin: *Естественно. Одно дело, если ты говоришь: "Камрад, а не подскажешь ли ты мне как тут быть?", и совсем другое, если ты бьешь его сапожиной по наиболее чувствительным частям организма, даже не сказав "Привет". Отношение, безусловно, будет разным.*

Скажем, если бы меня кто-то пнул, я бы к нему отнесся так, что бы охота пинаться пропала раз и навсегда. Примерно так и в игре планируется.

НИМ: Есть ли для тебя и других разработчиков некие ориентиры среди уже вышедших ролевых игр?

Goblin: *Для меня - нет. Моя задача - сделать такой сюжет, чтобы он был интересен сам по себе и сделал интересным прохождение игры. Не думаю, что ориентация на известные игры этому способствует.*

Что касательно остальных разработчиков - это надо нападать с вопросами на них самих.

НИМ: Каким, на твой взгляд, должен быть финал хорошей игры - оптимистичным или пессимистичным? Если можно, намек - какого типа он будет в случае с вашей РПГ? Опять все погибнут, как в "Санитарах подземелий"?

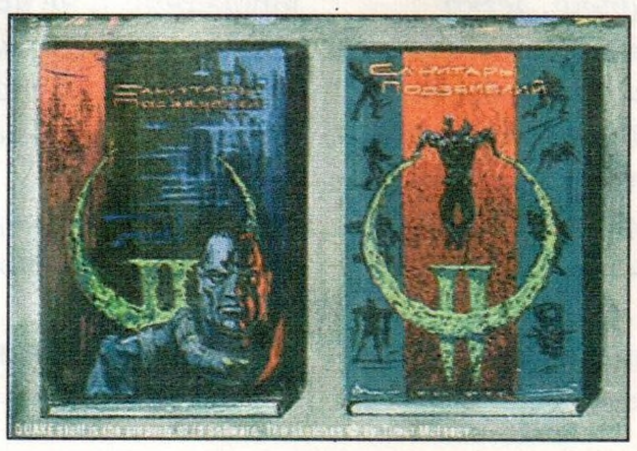
Одно дело, если ты говоришь: "Камрад, а не подскажешь ли ты мне как тут быть?", и совсем другое, если ты бьешь его сапожиной по наиболее чувствительным частям организма, даже не сказав "Привет"

Goblin: *Оптимизм и пессимизм - это, на мой взгляд, зависит от точки зрения, а не от того, "как сделать концовку". Убили, например, товарища. Один по нему грустит и убивается. Другой твердо знает, что камрад уже в раю и только рад этому. Третий переживает за себя, потому что думает только о том, что следующий - он.*

Считаю, что хороший финал, во-первых, не должен содержать слюней и соплей. А во-вторых, должен выглядеть убедительно.
То есть поражать драматизмом, елы-палы!

НИМ: Сюжет наверняка будет нелинейным. Каким образом реализуется эта нелинейность - через действия, через диалоги? Насколько сильно различаются между собой линии прохождения?

Goblin: *И через действия, и через диалоги. Будешь хулиганить и безобразничать (действия) - получается одно. Будешь хамить (диалоги) - тоже. Если же вести себя прилично, все будет выглядеть, мягко говоря, немного не так.*



Линии прохождения, в моем понимании, больше зависят от того, куда ты идешь и с кем общаешься, а не от того, стесняешься ли ты дать кому-то в морду. Игра должна давать тебе возможность проходить ее так, как тебе хочется, а не так, как запланировали авторы.

НИМ: Что ты можешь сказать о манере поведения главного героя? Необходимо постоянно давить на кого-то и только через это придешь к финалу, или умение сказать что-то в нужный момент, как-то обхитрить других, извернуться вознаграждается не менее щедро, чем способность выбить десяток зубов разом?

Goblin: *Это смотря с кем ты будешь общаться, смотря как ты будешь это делать и смотря что ты хочешь получить в результате. Кому-то можно доступно объяснить словами, кто-то за деньги готов на что угодно, ну а особо упертым не помешает разок-другой просунуть в рыло (исключительно для пользы дела, конечно).*

НИМ: Какими способами можно будет пройти по сюжетной линии? Предположим, что основной персонаж - солдат. Но ведь у каждого солдата есть характерные особенности - кто-то быстрее бегает, кто-то решает дифференциальные уравнения в уме, а кто-то складно и доходчиво говорит. Что-то похожее с обязательным отражением на развитии сюжета планируется реализовать в игре? Если да, то насколько это будет заметно?

Goblin: *На выполнение задания солдат прибывает хорошо подготовленным военнослужащим.*
То есть он физически исключительно здоров, крепок телом и духом.

Однако в ходе игры он сможет совершенствовать кое-какие навыки, как и положено в РПГ.

Насколько это будет заметно, прямо сейчас ответить не готов, потому что на данный момент мы находимся в самой начальной стадии разработки. Рановато для громогласных заявлений, а врать нехорошо.

НИМ: Для кого эта игра, какой она должна получиться по духу? Пусть она только создается, можешь ли ты привести названия чем-то похожих по внутренней атмосфере проектов в каком-либо из игровых жанров? Quake 2? Kingpin?

Goblin: *Мне бы хотелось, чтобы она представляла собой цельный мир или, как это модно говорить, "вселенную".*

Kingpin и Quake - шикарные игры, однозначно лучшие в своем жанре. Только они совсем не похожи на то, что делаем мы.

Планета, как я уже говорил, - это такая разновидность Колымы космического масштаба. Соответственно, выселяют туда преступников

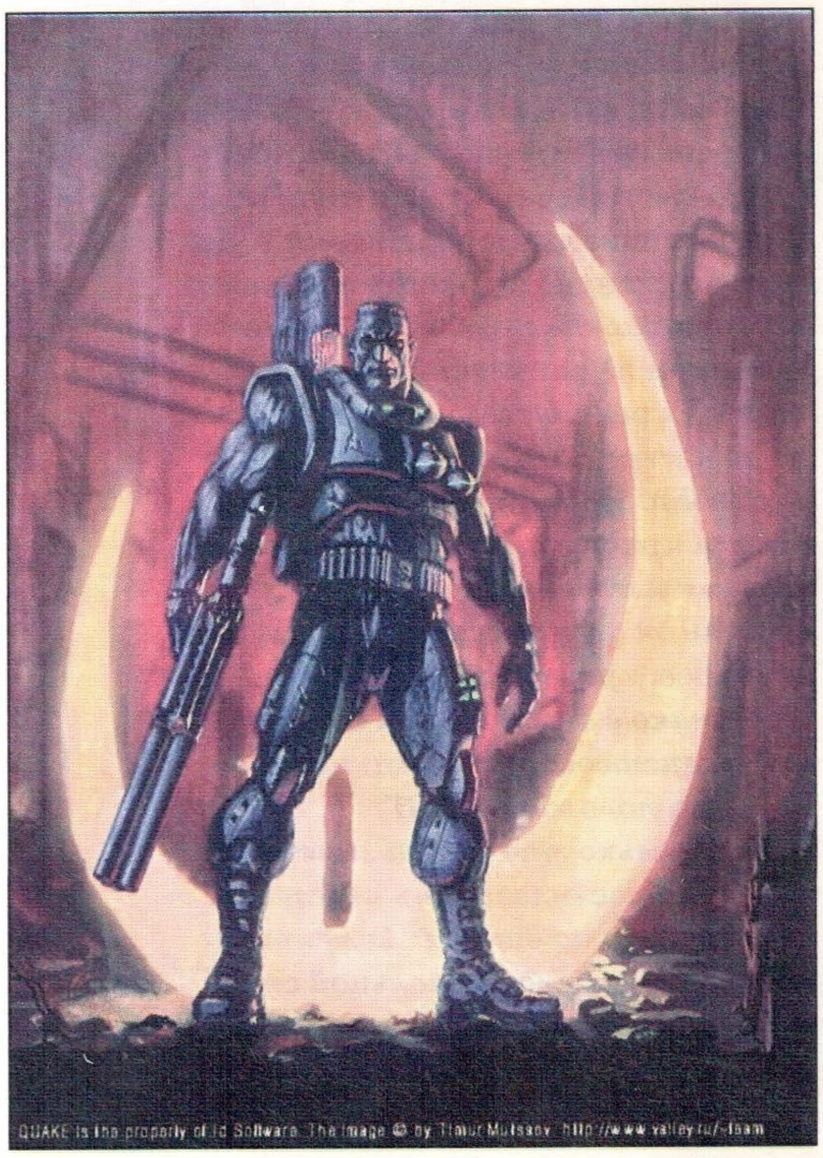
НИМ: Как будет выглядеть игровой мир? Насколько он обширен? На чем мы будем по нему перемещаться? Какая у него специфика?

Goblin: *Игровой мир будет мрачен. Потому что ничего веселого там нет и быть не должно.*

Люди там живут злые и жестокие. Герой, кстати, им под стать. Точнее говоря, он не столько злобен и жесток, сколько ему приходится таковым быть.

Мир будет очень немаленьким, со множеством обитателей. И задачи перед бойцом будут стоять весьма непростые – побегать взад/вперед придется порядком.

Перемещаться будем в основном на своих двоих, то есть пешедралом. Можно будет и на машине погонять, но это будет сделано в стиле "сел и слез", а не в стиле "формула - 1".



НИМ: От начала и до конца игры мы будем на ногах без передышки или планируется сделать какую-нибудь базу, куда главный герой сможет возвращаться и восстанавливать силы, подыскивать снаряжение?

Goblin: *Ага, там будет Город. Такое, понимаешь, средоточие греха и порока, куда сходятся все местные дороги.*

НИМ: На планете только один Город? Он, если не считать население, похож на обычные города или в нем есть что-то особенное? Какие-нибудь необычные локации, присутствие которых ты уже продумываешь? Будет ли многоуровневость, какие-либо катакомбы под ним?

Goblin: *Да, на планете есть только один Город. Не город, а Город.*

Это потому, что преступные сообщества, которые населяют планету, предпочитают жить отдельно, сообразно профессиональным/религиозным пристрастиям и национальным признакам. Все, как у людей, короче.

Необычные локации... Затрудняюсь с определением данного понятия. Например, город Грозный - это необычная локация? Если да, то в игре безусловно будут необычные локации.

Катакомбы также присутствуют. А в них должно быть самое главное - лава! Общеизвестен тезис "No Lava - No Strategy!". Наша же игра будет стратежной, с лавой.

НИМ: Насколько хороша будет графика? Ваша РПГ - полностью трехмерная? От первого или от третьего лица?

Goblin: *Качество графики словами описать не берусь. Это я не про то, что она, наша графика, легко и непринужденно, фактически левой ногой уделывает все виданное доселе, а потому что на сегодняшний день об этом рано говорить.*

Игра будет "от третьего лица", это точно. Изометрия такая, понимаешь.

НИМ: Насколько игрок будет свободен? Он не обязан делать то, что не хочет, может пробраться, куда вздумается, и найти что-то интересное или же по сюжету его поведут, крепко держа за руку и не отпуская ни на шаг?

Goblin: *Предполагается, что игрок будет пользоваться такой степенью свободы, которой позавидует даже самая наглая сортирная муха: игрок может ходить, где хочет, и при этом делать, что захочет. Может лежать пьяный под кустом, а может и зарезать кого-нибудь - скажем, излишне трезвого.*

При этом, правда, необходимо помнить о том, что боевые задачи сами собой не выполняются - над ними-таки надо поработать.

А так - делай, что хочешь, никаких проблем.

НИМ: Что ты имел в виду, когда назвал Город средоточием порока? В чем это выражено и не является ли одной из причин, по которым заброшена диверсионная группа?

Goblin: *Планета, как я уже говорил, - это такая разновидность Колымы космического масштаба. Соответственно, выселяют туда преступников. Этими самыми преступниками населен Город.*

Как известно, любой город есть средоточие порока. Это, понятно, если подходить к городам с мерками строгой морали и сравнивать их с пасторальными сельскими идиллиями, о которых пишут в книжках. В нашем же Городе сосредоточена масса преступников - людей, которые не очень-то любят много и напряженно работать.

Выселение на эту планету суть наказание, а не исправительная мера. Исправить человека очень трудно и возможно только в редких случаях. А наказание - устоявшаяся практика.

Потому живут они там как хотят. Так, как могут жить преступники.

НИМ: Есть ли у собранных на планете негодяев лидер или это про-

сто толпа без четко выраженной иерархии?

Goblin: *Любая система стремится к структуризации. Даже в самом паршивеньком преступном сообществе, в народе вульгарно именуемом "бандой", непременно есть главарь.*

Предводителя планетарного масштаба там нет. Но есть очень много серьезных боссов калибром поменьше.

НИМ: Чем занимаются сосланные на подобные планеты? Они участвуют в неких исправительных работах, от них всего лишь хотят отгородиться?

Goblin: *Как уже говорил выше, они там отбывают бессрочное наказание. Общество не желает иметь внутри себя негодяев, и потому законопослушные граждане избавляются от них путем высылки на подобные планеты.*

> Враги будут всякие. И люди, которые не совсем люди, и люди, которые совсем не люди, и даже полные нелюди

Работать негодяям, конечно же, приходится. Потому что есть хочется всем. Живут они практически на полном самообеспечении. Извне поступают только лекарства и еще кое-какие мелочи, создание которых требует сложных технологических решений.

НИМ: Ты сказал, что технологический уровень на планете низок. Примерно на каком уровне он остановился? За планетой следят, это не простой "отстойник"? Есть ли у этого мира пути сообщения с другими?

Goblin: *Гарантированное технологическое отставание предполагает полную невозможность создания ссыльными поселенцами высокоточного и мощного оружия, а также оружия массового поражения и средств для межпланетных/межзвездных перелетов.*

За планетой, естественно, следят пограничные орбитальные станции, отчасти роботизированные, отчасти населенные пограничниками. Именно они следят за тем, чтобы планета не имела никаких связей с внешним миром, кроме официальных.

Но и негодяйские дружки на воле, понятно, не дремлют. Плюс известная жадность и продажность должностных лиц. Потому связь с внешним миром есть.

НИМ: Кто наши враги?

Goblin: *Всякие разные сволочи, с которыми мы очень лихо расправимся и однозначно всех победим!*

НИМ: Достаточно ли они сильны, зубасты и кровожадны? Достаточно ли сложна игра, бросает ли она человеку вызов?

Goblin: *Да, враг будет злобен, коварен и кровожаден - как и положено нормальному врагу.*

НИМ: Враги - исключительно люди? Никаких монстров, мутантов и тому подобного?

Goblin: *Враги будут всякие. И люди, которые не совсем люди, и люди, которые совсем не люди, и даже полные нелюди. Счастье, как говорится, для всех! И никто не уйдет обиженным.*

НИМ: Какова примерная дата релиза? Хотя бы намек, если возможно, - каково рабочее название, кто разработчик и издатель?

Goblin: *Разработчик и издатель - фирма "1С".*

Рабочее название, понятно, "Санитары подземелий".

Дата релиза - ну, как это говорят особо продвинутые парни, - when it's done.

P.S. Разработка игры в самой-самой начальной стадии, поэтому для оформления статьи удалось раздобыть только несколько первых рабочих артворков. Занимается "Санитарами" команда, делавшая "Ил-2" и "Князя". И еще один небольшой комментарий: по тексту могло создаться впечатление, что готовится некая чернушная игра, наполненная уголовным антуражем. Это не так. Мир "Санитаров", безусловно, не может не быть жестким и бескомпромиссным, однако создается прежде всего футуристическая игра, по атмосфере, как сказали в "1С", чем-то перекликающаяся с произведениями Роберта Шекли.

www.gamenavigator.ru

Молодые люди!
Прекращайте заниматься неизвестно чем, ведь время - деньги, а если добавить сюда деньги за интернет, то вы выкидываете на ветер кучу зелененьких, хрустящих и милых любому прагматичному сердцу бумажек с изображением ненашенского президента.
Одумайтесь!
Идите на наш сайт - на нем есть вся доступная в рунете информация по играм и не только. В наличии имеются завлекательные валпаперы, веселые и совершенно бесплатные игрушки, можно по-человечески поговорить со своим ближним на форуме и вдобавок посмотреть, кто там на первом месте в "Навигатор ТОП 100"!

Задаром целый ворох хорошо организованной информации.

ПОКУПАЙТЕ НАШИХ СЛОНОВ

www.gamenavigator.ru

Владимир ВЕСЕЛОВ

Честная игра

Жанр	RTS / Wargame
Издатель	"1C"/CDV
Разработчик	Nival Interactive
Дата выхода	Не определена

С легкой руки пресловутого Виктора Суворова и подобных ему "историков" у многих сложилось такое представление: в начале Великой Отечественной войны танков у нас было больше, чем у немцев, и танки эти были лучше. Вот только немцы умели использовать свои танковые части, а русские нет. Как следствие, армады лучших в мире танков были бездарно потеряны в приграничных сражениях, а отражать гитлеровское нашествие пришлось голыми руками и энтузиазмом масс. Что интересно, многие игроделы (как зарубежные, так и отечественные) придерживаются такой же точки зрения. В играх, посвященных второй мировой, они занижают ТТД советской техники, обосновывая это тем, что иначе будет сплошная игра в одни ворота. Ну что же, понять их можно, пресловутый игровой баланс нужно поддерживать любыми способами, а раз не получается по-честному, приходится жульничать.

Однако сделать честную игру на тему начального периода Великой Отечественной можно. Во всяком случае, компания "Нивал" предприняла такую попытку.

Броня крепка?

Движок игры практически готов. Конечно, он еще не отлажен, не оптимизирован под разные конфигурации, но на тестовом компьютере своих творцов выглядит просто великолепно. От моделек техники, которые уже отрисованы (а это все основные танки нашей и немецкой сторон, пушки, самолеты, автомобили и т.д. и т.п.) просто невозможно глаз отвести. И все сделано в полном соответствии с историческими реалиями (разглядел я, было, на одном из отечественных танков дульный тормоз, которого быть не должно, но оказалось, что это вовсе и не тормоз, а совсем другая штуковина). И двигается эта техника плавно, выпуская густые облака сгоревшей солярки, вертит башнями, стреляет и достаточно красиво взрывается. Так что с внешней стороны все обстоит превосходно. А с внутренней?

Столы разработчиков завалены разного рода справочниками по технике того периода. Данные из них скрупулезно переносятся в игру, так что, как нам сказали, немецкая "колотушка" (37-мм противотанковая пушка РАК-35/56) ни при каких условиях не сможет пробить лобовую броню КВ, так же, как и любое количество бойцов с противотанковыми ружьями не смогут подбить немецкого "Тигра". Это, несомненно, радует, но как же тут создать необходимый игровой баланс? Воспроизведя исторические реалии в достаточно полном объеме.

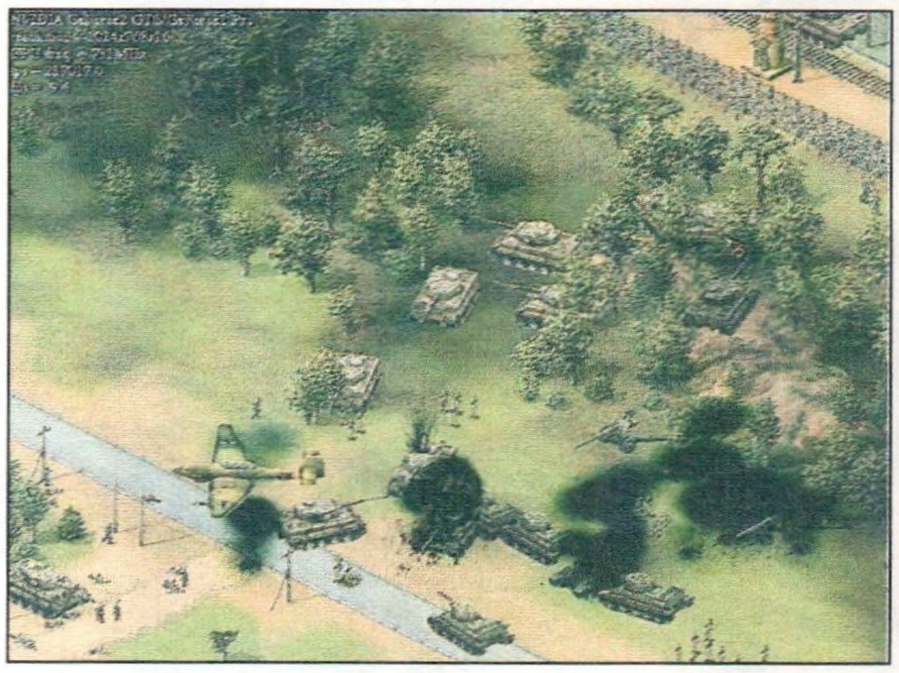
Например, в 41-м году большинство танкостроительных заводов было перебазировано за Урал. Там же было развернуто и производство необходимой для них брони. Однако, пока металлургические гиганты осваивали непривычную для них продукцию, поставки настоящей броневой стали значительно снизились. Вот почему в 42-м, а частично и в 43-м были снижены нормативы, и знаменитые Т-34 выпускались чуть ли не из котельной стали. Почти такая же история произошла и с немцами, когда в конце 44-го они исчерпали все свои запасы никеля и марганца. В тот период качество брони "Пантер" и "Тигров" значительно ухудшилось.

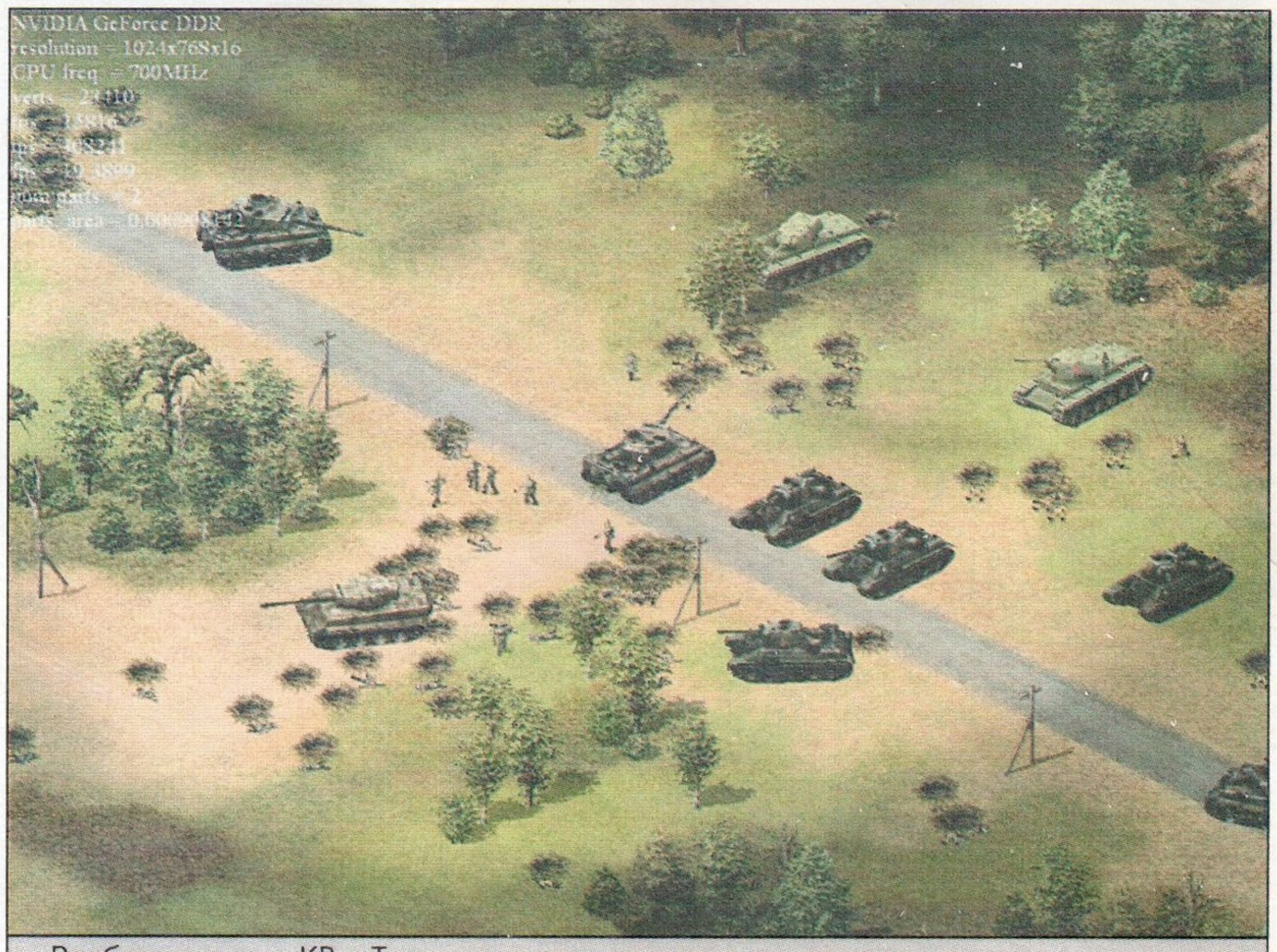
Это только парочка исторических фактов, которые разработчики обещают учесть. Наверняка, они введут в игру и фактор снабжения. Ведь если у единственного имеющегося у игрока в какой-то ранней миссии КВ боезапас не будет кончаться, а горючее иссякать, одного этого танка ему хватит, чтобы дойти до Берлина. Точно так же и роты "Тигров" хватит, чтобы отразить высадку союзников в Нормандии. Так что если разработчики действительно намерены сохранить реальные ТТД техники времен второй мировой, без системы снабжения (причем тщательно продуманной, а не такой, как мы видели в недавнем хите) им не обойтись.

И танки наши быстры?

Ни в одной из существующих сейчас RTS на тему второй мировой войны не учитывается такой лежащий на поверхности факт, как разная скорость танков. Ясно ведь, что Т-34, имевший скорость на шоссе 55 км/час, должен иметь кое-какое преимущество перед T-IV, двигавшимся по тому же шоссе со скоростью 42 км/час. Какое богатство тактических

Красиво, даже не скажешь, что модели техники полностью трехмерны. А реалистичность передвижения пехоты впечатляет... проклятые оккупанты...





Разборка между КВ и Тиграми, а пехоте здесь просто не повезло

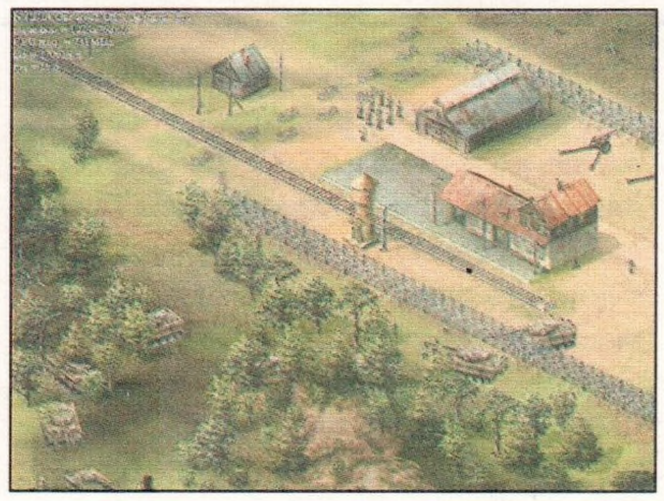
комбинаций заполучил бы в свои руки игрок, если бы эта "мелочь" была в игре учтена.

Точно так же редко где учитывается (а может, и нигде не учитывается) и разная проходимость танков. Если какой-то участок местности числится непроходимым или трудно проходимым, все танки двигаться по нему не могут. А ведь на деле это было далеко не так.

И наши люди мужеством полны?

Кампания в "Блицкриге" построена достаточно странным образом. В размещенном где-то тут рядом интервью этот вопрос подробно освещен, так что не буду повторяться. Скажу только, что идея сделать игрока не просто командиром какого-то подразделения, постепенно растущим в звании и должности, а эдаким "Жуковым в миниатюре", которого постоянно бросают в самые горячие точки, мне нравится. Хорошо бы еще довести эту идею до логического завершения.

Скажем, сделать игрока сотрудником ГРУ (и, соответственно, Абвера), которого посылают на фронт с каким-то специальным заданием (в каждой главе задание свое). Ему подчиняются все войска на данном участке фронта, так что приходится ему, попутно с решением своей основной задачи, вести и обычные боевые действия. Например, для немецкой кампании сама собой напрашивается глава, посвященная захвату нашей "Катюши". Первоначально игрок не знает, где на данном участке фронта могут быть "Катюши", так что ему приходится вести разведку боем (т.е. нормальные боевые действия). Более-менее разобравшись с ситуацией, он должен совершить парутройку отвлекающих атак, чтобы вынудить русских задействовать свое секретное оружие. Ну а уже потом выполнить последнюю, типично шпионско-диверсионную, миссию.



Впрочем, давать разработчикам советы - пустое занятие, все равно все сделают по-своему. Так что, какой именно получится игра, пока приходится только гадать, несмотря даже на то, что разработчики ответили на все наши вопросы и позволили вдоволь погонять тестовую версию.

НИМ

Молниеносная война

На вопросы Навигатора отвечает Дмитрий Девишев - руководитель многообещающего проекта "Блицкриг"

Владимир Веселов
Константин Подстрешный

Снова "Навигатор Игрового Мира" пожаловал в гости к Нивалу, на этот раз, чтобы посмотреть на новую стратегию с подозрительным для отечественного рынка названием – "Блицкриг". У игры огромный потенциал, и если всему, о чем нам рассказали, найдется место в финальной версии, то мы станем свидетелями рождения поистине замечательной RTS. А пока нам посчастливилось замучить вопросами руководителя проекта, нашего доброго знакомого Дмитрия Девишева.

НИМ: Добрый день, Дмитрий, напомните, пожалуйста, над какими проектами вы работали. Огласи, так сказать, свой послужной список.

Дмитрия Девишев: *Над "Проклятыми Землями" и "Демиургами". В "Проклятых Землях" был дизайнером. Разрабатывал характеристики миссии, придумывал, какой будет интерфейс, отвечал за общий дизайн игры. В "Демиургах" я только в самом начале принимал участие в разработке концепции, и вот с мая – руководитель проекта "Блицкриг".*

НИМ: Уж больно не характерная игра для вас. Не поймите нас не правильно, но "Нивал" ассоциируется исключительно с фэнтези, RPG-магией там всякой (и белками! зубастыми белками!), а тут вдруг RTS.

ДД: *Почему же не характерная? Вот первые "Аллоды" были очень похожи на RTS с таким вот видом сверху, без стратегического развития, конечно, но с тактическим уклоном.*

НИМ: Вы не скажете несколько слов об общем состоянии проекта. Вы уже разрабатываете кампании? С сорок первого "наша" начнется?

ДД: *"Блицкриг" на стадии тестирования движка. "Наша" кампания начнется с Финляндии, первый чаптер – война 1939 года...*

НИМ: А кто с башней такой? (Вопрос задал неугомонный Веселов, рассмотревший на экране "ИС-3".)

ДД: *Он не воевал фактически, но был уже сделан и ездил, в парадах участвовал... Для особо отличившихся игроков; они, может быть, смогут*

получить такой танк в последнем чаптере и там использовать.

НИМ: Почему получить? То есть в "Блицкриге" не фиксировано количество и состав войск в миссиях?

ДД: *У игрока есть определенный контингент войск, и этот набор переходит из миссии в миссию. Он может из этого контингента набирать себе юниты. При этом четкой последовательности миссий нет.*

Задания большинства миссий сводятся, скажем, к "захватить деревню", ну деревень-то много было, захватить такую общую деревню... какая сгенерится...

В чаптере есть миссии, основанные на реальных исторических событиях, но задания большинства сводятся, скажем, к "захватить деревню", ну деревень-то много было, захватить такую общую деревню... какая сгенерится... При выполнении же исторических миссий можно перейти в следующий чаптер.

НИМ: Кем же тогда игрок будет? Вольный казак какой-то...

ДД: *Мы не хотим ограничивать спектр миссий, так что он у нас командир батальона. Имеет достаточно большую независимость и выполняет разнообразные задачи. Были такие самодостаточные подразделения.*

НИМ: Сколько в игре всего предполагается чаптеров, и - главное - сколько сторон?

ДД: *Сторон будет три. Русская сторона – полноценная кампания, немецкая сторона - полноценная кампания и союзническая, которая будет начинаться со времен еще Нарвика, Северной Африки, в основном она будет английская, и постепенно уже со времени Италии, Нормандии переходить в американскую. В каждой кампании 7-10 чаптеров, внутри чаптеров пара исторических миссий и много тех, что генерятся. Мы рассчитываем на четыре-пять генерируемых миссий на чаптер, но, если игрок захочет, он сможет генерить себе миссии до бесконечности.*

НИМ: Не слишком ли масштабно? Не хотите разделить "Блицкриг" на несколько игр, а то сейчас все сделаете, потом продавать нечего будет?

ДД: *(смеется) Всегда можно углубляться, у нас вот, например, японцев нет.*

НИМ: В Нарвике воевали немецкие и английские эсминцы...

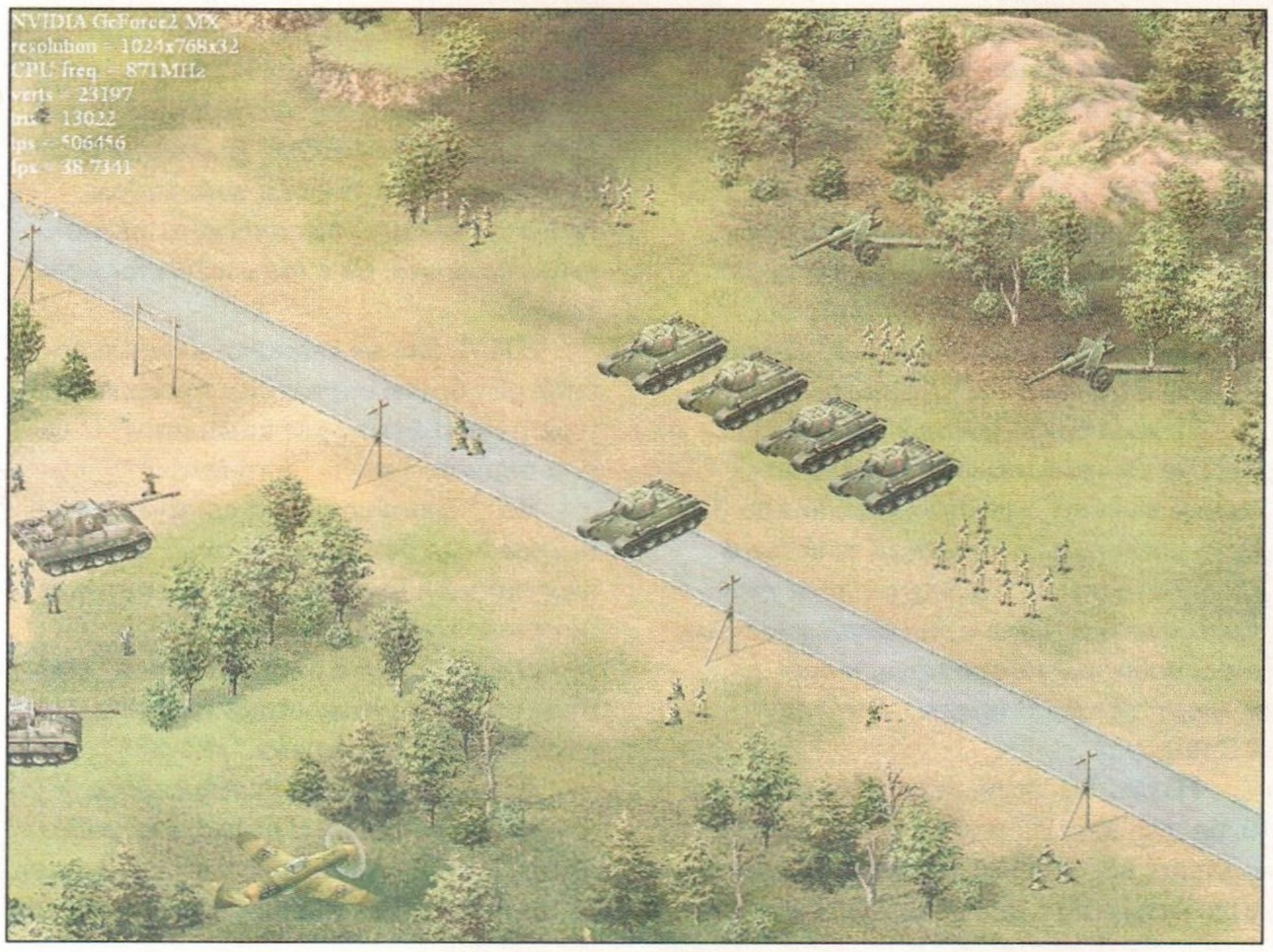
ДД: *Ну, во-первых, у нас Нарвик в немецкой кампании. А во-вторых, трехмесячное противостояние Гегрской дивизии на суше, там ближе к горам...*

НИМ: (По экрану мимо деревни с монументальной фигурой Ленина медленно пролетел ТБ-3) Сразу возникает вопрос: как самолетами можно будет управлять?

ДД: *Так как мы оперируем силами, сравнимыми с батальоном, максимум - облегченный полк, то есть до тысячи человек, то управлять авиацией и аэродромами нельзя, все-таки аэродромы - это уже на уровне группы войск. В начале миссии выделяются самолеты, с которыми работаешь, можно воспользоваться услугами разведчика, а можно - бомбардировщика. Указываешь точку на карте, и они выполняют задание.*

НИМ: А как же истребители и где-то здесь мы видели штурмовик, они тогда зачем?

ДД: *У нас будут воздушные бои, но опять же ими нельзя будет управлять директно, потому что самолеты будут летать хотя и не совсем с реалистичными скоростями, но все равно очень быстро, и сами решать задачи. Допустим, на нас идут бомбардировщики: мы вызываем истребители, и они их всех посбивают. Насчет штурмовиков: насколько можно будет контролировать решение конкретной задачи, расстрелять танчик, например, этого мы еще не знаем. Посмотрим, насколько сложный окажется интерфейс, насколько дружественный пользователям.*



НИМ: А это что такое? Окопы? Можно будет рыть окопы!?

ДД: *Собственно, да...*

В это время я нечаянно кликнули мышкой на карте, и окоп пополз. Полтора метра укреплений, задумчиво путешествующих по карте, грамотно объезжающих все препятствия (а что, прописан, как юнит, и всего делов), производили впечатление.

НИМ: У вас есть железнодорожное полотно, поезда ходить будут?

ДД: *Да, будут...*

НИМ: (хором) Бронепоезд!

ДД: *(снова смеется) И бронепоезд тоже будет, особенно у наших. Собираемся сделать гигантские железнодорожные пушки, это будет специальная фича такая, только для русских.*

Вы имеете в виду, что если долго бить, то можно пробить дыру и все испортить?

НИМ: Вопрос, который, похоже, задают всем, кто делает исторические RTS: как обстоят дела с реалистичностью?

ДД: *Всегда есть компромисс между играбельностью и реалистичностью, например, расстояния у нас будут утрированы, не нужно будет скроллить несколько экранов, чтобы увидеть врага, в то же время баллистику, бронепробиваемость мы будем стараться делать реалистичными. У нас есть консультант, который предоставляет данные с учетом качества изготовления брони, например, сколько молибдена в ней было.*

НИМ: Подкрепление можно будет вызывать?

ДД: *Мы хотим больше дать контроля игроку за этими делами. Конечно, могут быть неожиданности, но, как правило, есть задача – выйти на такой-то рубеж, после чего, если наметился успех, может прибыть подкрепление. Подкрепление ты знаешь заранее, какое оно будет, можно самому проконтролировать, какое оно придет. Например, три любых танка – игрок сам выбирает, что прибудет к нему в течение миссии.*

Команда "Блицкриг". Верхний ряд слева направо: Максим Серков (3D моделлер), Константин Червяков (программист), Дмитрий Девишев (руководитель проекта), Ярослав Ефремов (программист), Мария Шилина (художник по текстурам)

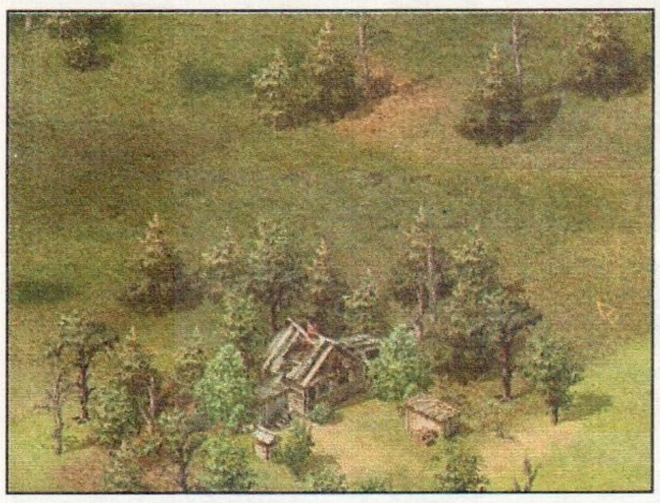
Средний ряд: Елена Пожилова (художник по текстурам), Маргарита Гурьева (художник по текстурам), Анна Немкович (художник по текстурам), Елена Рычкова (ведущий художник)

Нижний ряд: Николай Козлов (арт-директор), Алексей Серков (аниматор)

На фотографии нет: Юрий Блажевич (ведущий программист), Александр Валенсия-Кампо (гейм-дизайнер), Борис Юлин (военно-исторический консультант), Виталий Беров (программист), Всеволод Мартыненко (концепт-художник), Даниил Шипицин (3D моделлер), Елена Севастьянова (художник по текстурам), Иван Троицкий (2D художник)

НИМ: Будет ли активный ландшафт? Можно ли будет сделать терран непроходимым?

ДД: *Вы имеете в виду, что если долго бить, то можно пробить дыру и все испортить? Можно взрывать всякие мосты, в основном вооружение призвано делать терран, наоборот, проходимым. Например, если по лесу долго стрелять, по тому, что останется, можно будет танки пустить.*

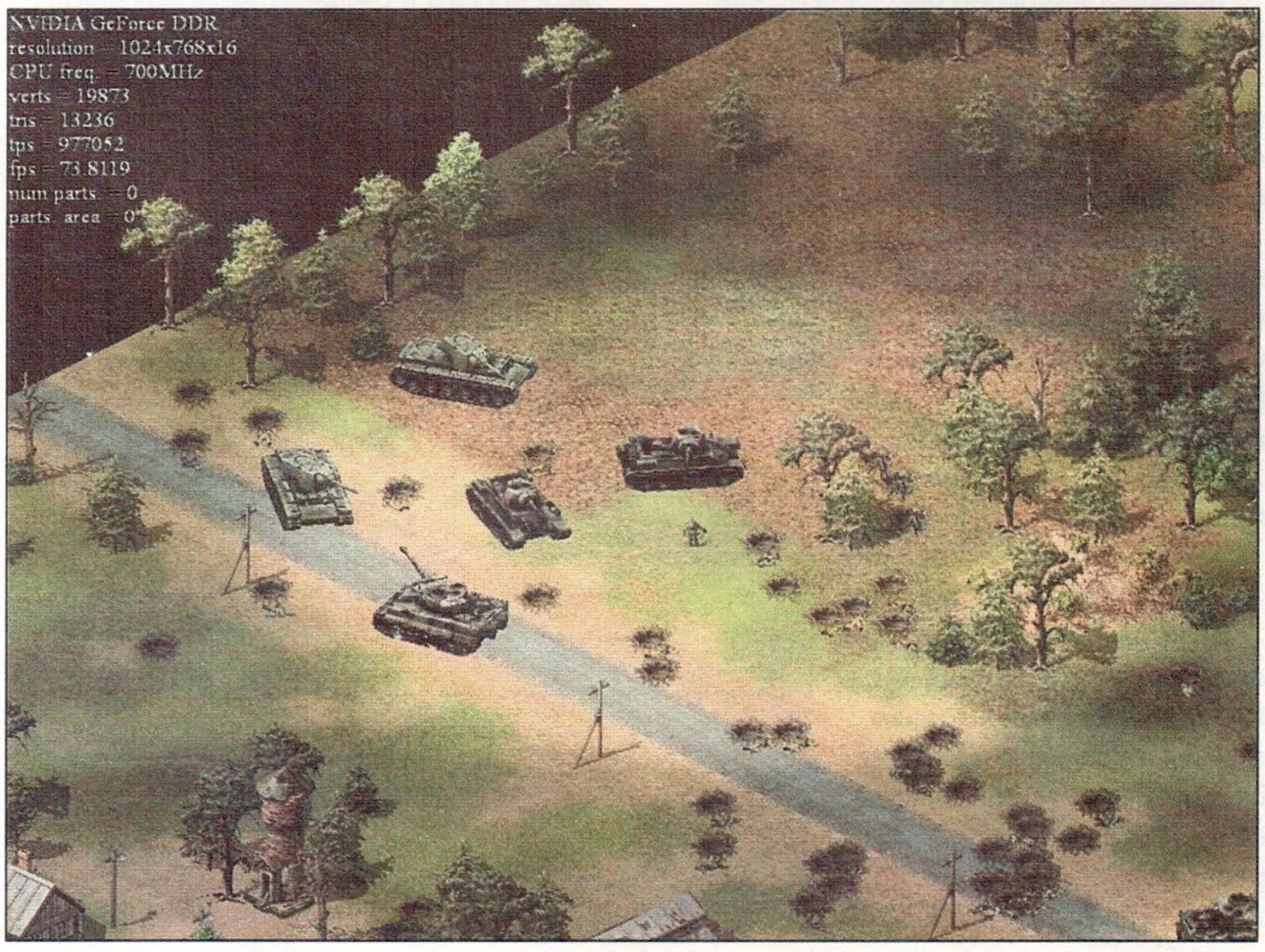


НИМ: Уже считается признаком хорошего тона вместе с игрой выпускать редактор миссий. Не будет ли "Блицкриг" обделен редактором?

ДД: *У нас все данные лежат в открытом виде, есть специальный редактор, который позволяет изменять все характеристики, параметры. Поэтому любой человек, который считает, что все было не так или который хочет сделать на основе "Блицкрига" японскую или корейскую войну, может подредактировать все и создать свою игру. Мы стараемся сделать процесс максимально простым.*

НИМ: Спасибо большое, Дмитрий. Желаем удачи вам и вашему проекту. Мы еще заглянем проверить, как у "Блицкрига" идут дела.

ДД: *Конечно, приходите еще.*



Константин Подстрешный

Карты на стол

Жанр	TBS
Издатель	"1С"/Fishtank Interactive
Разработчик	Nival Interactive
Дата выхода	Осень 2001 года

Пошаговые стратегии сейчас явление редкое. Не то что бы жанр вымирающий, но до этого уже недалеко осталось. И заграница нам тут не поможет. На ближайшее время анонсированы монстрообразный HoMM IV да Disciples 2 с Age of Wonders II (которые вроде как не монстры, но очень хотят в эту категорию попасть).

Есть в расе Виталов что-то такое, особенное, красивое...

Хотя мне всегда больше нравились Синтеты и Хаоты, а давайте оторвем крылья этому Кинету?

В "Демиургах" есть идея. Это очень важно. Ведь большинство проектов строится на других параметрах, скажем, на графике. Лицензируется движок и вокруг него возводится бастион из рекламных лозунгов, а игра вроде как получается делом вторичным.

Так вот, в "Демиургах" эта самая идея есть, пусть где-то немного потертая и не без веяний карточных игр, но интересная. За идею можно многое простить, например, странности игрового процесса. "Демиурги" – игра на любителя, не заумная и не ширпотреб, вещь в себе. Совсем не каждому понравится играть в MTG на экране монитора, особенно если он и в жизни-то эту самую the Gathering не жаловал.

Битва шулеров

На первый взгляд, отличий от стандартов TBS немного. Собственно, их и вовсе нет. Стратегическая карта, лабиринт, замаскированный под ландшафт, с вкраплениями ресурсов и монстров. Замок игрока где-то на другом конце карты - такое же фортификационное укрепление противника, и рассекающие по всему этому торжеству полигонной графики герои. Все в лучших традициях HoMM.

Отличия начинаются в тактическом режиме. Вместо привычных трех псевдотитанов, противник пока стоит один-одинешенек посередине какого-нибудь красивого и жизнеутверждающего ландшафта (часто это кладбище). Герой, к слову, приехал не с войском, а с колодой карт, частично купленной в ближайшем магазине. За один ход к герою приходит некоторое количество земель, которые он может потратить на вызов карты... Нет, не так. У нас есть колода карт, из которых случайно выбираются... Тоже не правильно. Монстры, вызванные при помощи карт из нашей колоды, могут атаковать противника, а могут блокировать нападение... Что, впрочем, тоже не совсем верно. Если вы имеете базовые знания MTG, то достаточно будет сказать, что карты отображаются на экране в виде существ. Если же нет, то попытка подробно рассказать, как играть в "Демиургов", обернется несколькими страницами текста, увлекательного и столь же понятного, как описание любой карточной игры или список экзаменационных билетов. Как можно объяснить в двух словах, что карты взаимодействуют друг с другом, с картами противника, с противником и, как я подозреваю, немного с содержимым моего холодильника?

Трехмерная колода

Существа красивы, даже очень, при этом весьма многочисленная армия только и ждет, чтобы выставить себя перед камерой в лучшем свете. Когда мы прошлый раз приходили в "Нивал", Александр Мишутин несколько часов непрерывно вызывал на экран монстров. Показывал всю эту бесконечную череду орков, драконов, попрыгунчиков и механических пиявок, а они все не кончались и не кончались. Но по-настоящему объемом сделанной работы проникаешься, только поиграв в "Демиургов". Всегда знал, что в "Нивале" работают талантливые люди, но в этот раз они, похоже, превзошли самих себя. Достаточно заметить, как витал лупит посохом по голове свое ушастое и капризное средство передвижения или как машет орк двумя мечами, чтобы испытать уважение и к орку, и к виталам, и к тем художникам и аниматорам, которые ответственны за появление их на свет.

Другими словами

По бета-версии, которую разработчики любезно предоставили в наше пользование, уже с чистой совестью можно писать Review. Игра готова, изредка пропадающие иконки вряд ли могут считаться серьезным недостатком. Тот грандиозный бета-тестинг, который затеял "Нивал" (число тестеров перевалило за тысячу), похоже, даст свои результаты, к моменту выхода журнала закончится последний третий этап тестирования, и игра должна быть готова к отправке на золото. Нельзя точно предсказать популярность такой необычной концепции на нашем рынке, но то, что "Демиурги" будут лучшим воплощением настольных карточных игр - это однозначно.

P.S. К слову, о пресловутой черте ниваловских проектов – чрезмерной сложности. Любят они это дело, ничего не скажешь. Но пока вроде все в порядке. Попадаются непростые моменты, к боссам и сильным монстрам подход особый нужен, но суицидальные мысли, как это часто было во время игры в "Проклятые Земли", почему-то не приходят.

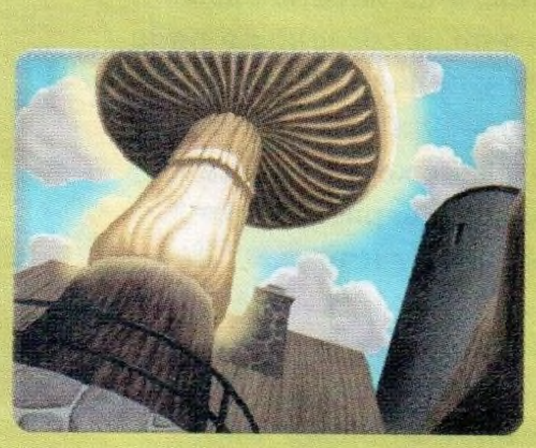
Стратегическая карта, замок Кинетов, удивительная проработка моделей (если присмотреться, можно увидеть маленькие водопады)

В КРАЙ МИРА И СЧАСТЬЯ ВСЕНУПОСЬ ЗЛО!

ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИИ

Основные особенности игры

- 40 часов игрового времени
- 50 интересных персонажей
- 6000 анимированных сцен
- Превосходная графика
- Головоломки, развивающие логическое мышление
- Захватывающая музыка



Новый уморительно смешной квест!

Священный гриб Фангории похищен!
Дедушка Гилберта будет казнен за это!
Кажется, что ситуация безнадежна...
Но на самом деле ты можешь все изменить!
Найди похитителя, верни гриб и спаси дедушку!

Минимальные системные требования:

- IBM PC
- MS Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 (с Service Pack 5)
- процессор Pentium 166 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дисковод CD-ROM
- SVGA-видеокарта 2МБ видеопамяти (100% DirectX совместимая)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимая «мышь»
- клавиатура

www.NMG.ru www.vKIDS.ru

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

Бесплатная доставка по России: тел. 903-30-50, e-mail: sale@nmg.ru
Приглашаем к сотрудничеству дилеров, предлагаем выгодные условия и гибкую систему скидок.
По вопросам оптовых закупок обращаться: тел.903-80-98, 745-01-14

Константин Подстрешный
Владимир Веселов

На пути от беты к кандидату

О карточном ремесле рассказывает геймдизайнер игры Александр Мишутин

Александр Мишутин за рабочим местом: "Здесь у "Демиургов" появляется баланс"

Навигатор Игрового Мира: Какая ответственность лежит на широких плечах геймдизайнера?

Александр Мишутин: *На моих плечах лежит магия, заклинания, их баланс, баланс монстров. Вместе с внешними дизайнерами делаем уровни, раскладываем заклинания, артефакты, тестируем их, балансируем. Дизайнерская работа, одним словом.*

НИМ: На какой стадии сейчас находится игра?

АМ: *Активно идет бета-тестирование на пути от беты к кандидату, то есть мастер-диску. Готовы все миссии кампаний, они проходят балансировку, доводку. Сейчас в работе режим дуэлей: только тактическая часть игры без стратегической, игроки сами могут определить своим героям специализацию, собрать магические книги, выбрать соответствующий уровень ресурсов и начать сражение.*

НИМ: Какая раса или существа наиболее симпатичны геймдизайнерам? Ну признайтесь, есть же у вас любимчики?

АМ: *У каждого свои пристрастия, но если говорить обо мне, то больше всего нравятся Кинеты. Но это старая любовь, еще с тех времен, когда я увлекался MTG, я играл сине-белой колодой с "вязким контролем". А у нас наиболее похожий стиль игры есть у Кинетов; если людям нравится другой стиль, им понравится и другая раса. У всех есть сильные и слабые стороны, тяжелыми позиционными колодами играть посложнее, а в "вязком контроле" нужно принимать решения, основанные на интуиции, предположении. Но, конечно, работа – это работа, а любимое – это любимое.*

НИМ: Если сейчас оглянуться на все время разработки, какая часть игры была самой сложной, что вызвало наибольшие проблемы?

АМ: *Если в моей области, то это, безусловно, баланс. Все-таки 300 заклинаний, которые не поддаются прямой классификации. Все разные, какое-то сильнее, какое-то слабее, какое-то настолько сильно, что ставить его совсем нельзя, а немного изменишь - оно становится настолько слабо, что никому не нужно. Пришлось внести ряд дополнительных заклятий, некоторые убрать. Так что это для меня сейчас основная работа и основная проблема.*

НИМ: А ваш огромный по объему бета-тестинг, он помог настроить баланс?

АМ: *В некоторых случаях, конечно, помог, но найти совсем уж тяжелые ситуации практически никому не удалось. Они осваивают игру с нуля. А человек, который год играет, уже находит более читовые комбинации.*

НИМ: При разработке карточных игр есть такая особенность – логические петли, сталкивались ли вы с этой проблемой?

АМ: *Да, несколько бесконечных циклов поймали. Была связка со старейшинами кобольдов, которые поднимали в бой всех себе подобных, в результате двумя старейшинами можно было поднимать друг друга бесконечно.*

НИМ: В журнале GamePro была статья об "обманах рейтинга", в частности, упоминалась и Evil Island, автор жаловался, что хотя у игры и высокий ESRB-рейтинг, никакого насилия там по-настоящему нет. Как у вас теперь в плане кровожадности?

АМ: *Какой у нас рейтинг ESRB, я сейчас не знаю, кровь есть, и, по-моему, для игры такого жанра ее достаточно. (Задумчиво) Можно добавить отсеченные конечности монстров и все такое... Но зачем?*

НИМ: Помнится, некоторое время назад у вас была неопределенность, стоит ли переносить героев из миссии в миссию?

АМ: *Герои не будут переходить из миссии в миссию. Если взять пример из тех же "Героев": блокируется последний замок, и начинается медленное, методичное вычищение всей карты. Я сомневаюсь, что это доставляет игроку массу удовольствия, это просто "обязаловка". Мы не можем предсказать, потребуется нам это в следующей миссии или нет. У нас кампания из четырех миссий, и если мы не прокачаемся до победы, то что произойдет дальше? Герой слабый, мы начнем проигрывать, и придется приложить массу усилий во второй миссии? Или, наоборот, она будет рассчитана на то, что герой не докачается до конца? Мы же не можем предвидеть будущее.*

У нас герои не переносятся, но это не значит, что каждый раз действуют герои первого уровня; в подчинении игрока вполне могут оказаться несколько героев четвертого уровня или масса ресурсов и заклинаний. Другими словами, разные стартовые условия миссий никто при этом не отменял.

НИМ: Сколько у нормального человека будет уходит времени на прохождение миссии?

АМ: *Зависит, конечно, от размера карты, на прохождение маленькой – не больше получаса, а есть очень крупные карты. Самая большая - только в мультиплеере, в кампании есть предпоследняя по размеру, на прохождение такой может уйти до 12 часов.*

НИМ: Сейчас игра практически завершена, осталось ли что-то, что хотелось бы еще внести в игру?

АМ: *У каждого, конечно же, свои желания. Сразу назвать что-то такое, что очень мне бы хотелось, но не вошло, я вряд ли смогу. Понятно, что есть много идей и масса хороших заклинаний, и их можно было бы внести. Но это не сделано по ряду причин: времени, возможности реализации, неудобности для игрока.*

НИМ: Что бы вы хотели сказать нашим читателям, а вернее, просто людям, которые будут играть в "Демиургов"?

АМ: *Как ни банально это звучит, я надеюсь, что игрокам понравится то, что мы делаем. Потому что, когда знакомые говорят: "Я начал играть и мне нравится", это очень приятно. У меня было такое с "Проклятыми Землями": один знакомый купил себе игру, тогда еще не зная, что я работаю в "Нивале", и долго мне ее расхваливал.*

НИМ: Спасибо за интересное интервью, Александр!

СКОРО
СКОРО
СКОРО
СКОРО

ПЕТЬКА 3
ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ

ТЫ!
КОМУ СКАЗАЛ «УЙМИСЬ»?

КОМПАНИЯ САТУРН ПЛЮС

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Юрий Пашолок

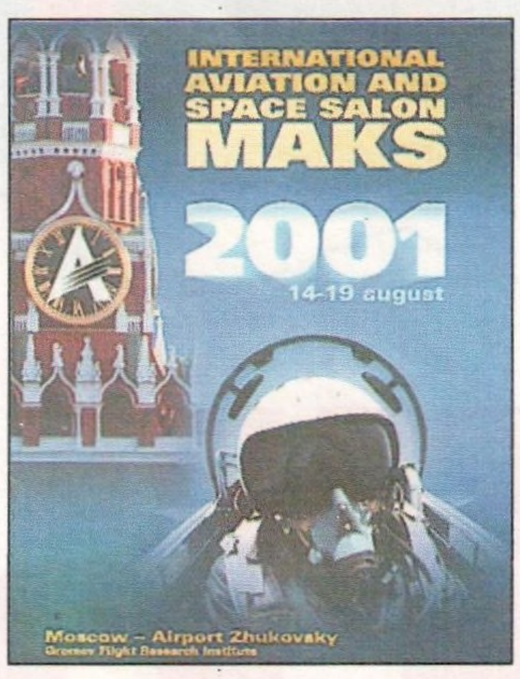
МАКС-2001: разбор полетов

Жанр	МАКС (Международный авиационно-космический салон)
Год рождения	1992
Основные черты	Выставочный комплекс и крупнейшее в мире авиашоу

Не секрет, что с каждым годом компьютерные игры все больше и больше приближаются к реальной жизни, особенно это касается графики и физической модели. Напрямую это затрагивает всевозможные симуляторы, в данном случае - авиасимуляторы. Судите сами: если в 1989 году всевозможные авиасимуляторы типа F-19 вызывали у настоящих летчиков лишь улыбку, то современные игры наподобие Flanker по своим параметрам вполне могут претендовать на звание тренажера далеко не самого низкого уровня.

В данном контексте не удивительно, что местом проведения финала чемпионата по сетевой версии авиасимулятора "Ил-2: Штурмовик" был выбран авиасалон МАКС-2001. Один из организаторов этого чемпионата, компания "1С", уже не в первый раз принимает участие в работе авиасалона (это и не случайно, поскольку в линейке игровых продуктов компании имеется вышеупомянутый Flanker 2.5, созданный при участии сотрудников КБ им. Сухого).

Отборочные соревнования начались за неделю до финала, проходили они на территории основного организатора - Открытого Компьютерного Клуба (ОК-клуб). В ходе этих соревнований было выявлено девять полуфиналистов, еще пять участников было отобрано на самом МАКС'е, среди них оказался и ваш покорный слуга.



За те несколько лет, что проводятся всевозможные чемпионаты по компьютерным играм, за ними успел сложиться стереотип некоего подобия шумного турецкого базара. К чести организаторов (а это "Открытый Компьютерный Клуб", "1С", "Электрон–Сервис" и, конечно же, "Навигатор Игрового Мира"), подобного хаоса удалось избежать. Несмотря на большое скопление потенциальных летчиков у павильона "Народное Образование", где, собственно, и проводился чемпионат, внутри самого стенда все было спокойно, никто никому не мешал. Со среды по пятницу любой желающий мог опробовать игру, все было организованно так, что никто не остался обделенным, более того, как уже говорилось, наиболее достойные пилоты получили возможность поучаствовать в финале соревнований.

Среди участников оказался и самый настоящий летчик, пилот КБ Антонова. По его словам, в "обычные" авиасимуляторы он почти никогда не играл, да и смысла играть не было никакого, поскольку он часто пилотирует настоящие самолеты. То, что Олег вытворял в "Ил-2", вряд ли кто-нибудь из игроков тогда смог бы повторить: фигуры высшего пилотажа следовали одна за другой, пилот специально загонял свой Мессер в штопор и также легко выходил из него. Собственно, он мне здорово помог, научив технике выхода из штопора, что мне в дальнейшем пригодилось.

Что же собой представляла собой тестовая версия "Ил-2: Штурмовик"? На этот вопрос вы можете ответить сами, если уже успели поиграть в демо-версию игры (ищите ее на нашем диске). В сущности, демо-версия и тестовый вариант были почти одинаковыми: имелось три самолета ("Ил-2М", "Bf-109 D2", а также P-39 AirCobra), три миссии (по одной за каждый из самолетов), а также одна карта для сетевой игры. Абсолютно все участники чемпионата летали исключительно на Bf-109, P-39 оказался попросту не способен соперничать с гордостью Люфтваффе, особенно в части набора скорости. Ничего удивительного в данном случае нет: сами американцы признавали P-39 не слишком удачной машиной, особенно сильно недостатки данного истребителя проявлялись на больших высотах, а взлет/посадка больше похожи на форменный мазохизм.

Между прочим, линейка продуктов "1С" на МАКС-2001 не ограничилась одним "Ил-2". В паре ангаров от стенда "Народное Образование" расположилась основная экспозиция компании, где, помимо самого "Ил-2", можно было найти также и игры, которые уже появились в продаже. В числе представленных продуктов, которые можно было опробовать на стенде, были "Разорванное Небо: Ка-52 против Команча", Flanker 2.5 и почему-то "Крутой Сэм: Первая Кровь". Да и сами разработчики не обошли вниманием чемпионат: в субботу любой желающий мог поговорить с Олегом Медоксом, руководителем проекта "Ил-2: Штурмовик", который побывал на стенде "Народное Образование".

Изначально предполагалась "олимпийская" система игр, сие означает, что игрок выбывает из чемпионата после двух поражений. Именно так проходили отборочные соревнования, однако в субботу выяснилось, что при сохранении "олимпийской" системы попросту не хватит времени. В результате было принято единственно правильное решение: в финальных играх участники будут выбывать из турнира после одного поражения. В конечном счете, организаторы были правы, поскольку часто поединки серьезно затягивались. Помимо этого, еще одной проблемой соревнований оказались джойстики Genius F-23. Нельзя сказать, что они плохие, однако до профессиональных им очень далеко, к тому же многие из этих джойстиков были "ветеранами" отборочных туров, где с ними не церемонились. Впрочем, эта проблема решилась достаточно легко: было разрешено принести свои джойстики, что многие из участников и сделали.

Увы, тут поджидала еще одна сложность. Дело в том, что из-за отсутствия CD-ROM'ов на компьютерах пришлось использовать стандартные драйвера, которые имелись в Windows, в результате мне, например, так и не удалось нормально настроить свой Logitech Wingman StrikeForce 3D. Это во многом решило исход моего участия: если первый поединок дался мне сравнительно легко (MURDER предоставил свой TrustMaster), то во втором бою, "бла-

годаря" тяге, достигавшей всего 87%, я так и не смог достать своего соперника. Так мы и летали двадцать минут: мой противник постоянно пытался напасть на меня, пикируя, а я силился зайти ему в хвост. Если бы еще знал, что патроны не лимитированы...

В конце концов, в очередном маневре недостаток тяги сделал свое черное дело: мой Bf-109 ушел в плоский штопор, откуда выйти ему было уже не суждено.

К четырем часам стали известны победители чемпионата. Интересно, что победа оказалась командной: все четверо финалистов принадлежат к одной эскадрилье (Flying Barans).

Первое место:
Виктор Сечнов aka Vik-S
Призы: набор "Коллекция 2001" от "1С" (6 игр), 512 Mb оперативной памяти от компании "Электрон–Сервис", майку от "1С" и нашивку с логотипом "Ил-2: Штурмовик" из рук Олега Медокса.

Второе место:
Александр Соколов aka MARDER
Призы: набор "Коллекция 2001" от "1С" (4 игры), а также 256 Mb оперативной памяти от компании "Электрон–Сервис".

Третье место:
Дмитрий Матвеев aka Kgach
Призы – две игры от "1С" и 128 Mb оперативной памяти от компании "Электрон–Сервис".

Поощрительный приз:
Александр Орлов aka Storm
Приз: вертолетный симулятор "Разорванное Небо: Ка-52 против Команча" от "1С".

Кроме этих призов, всем четверым были вручены сертификаты на коробочную версию "Ил-2: Штурмовик", по которому они смогут получить игру сразу же после появления ее в продаже. Остальные участники финала получили jevel-версию авиасимулятора Flanker 2.5.

По сути, данный чемпионат явился "обкаткой" сетевого режима "Штурмовика", как видите, этот своеобразный тест окончился более чем успешно. У игры есть все шансы получить титул "Авиасимулятор года", а если судить по заявлениям Олега Медокса, то вполне возможно вторжение "Ил-2" в сектор онлайновых авиасимуляторов.

Сетевая сторона

Alrick

В этом клубе можно курить. Во всем Детском Мире – нельзя, а в кафе клуба – можно. Веселые охранники, резво помахивающие резиновыми дубинками, могут вас поймать на территории крупнейшего детского магазина, но не на той части четвертого этажа, где уютно разместились 85 компов.

В эпоху первого квейка количество клубов (в дальнейшем - КК) можно было пересчитать по пальцам, мало кто подозревал об их существовании (хотя и недостатка в клиентах они не знали). Медленно количество КК увеличивалось, пока практически каждый район Москвы не обзавелся своим собственным. Вплоть до того, что и в Детском Мире по хотению "Самсунга" появился Net-Land.

Проект реализован компанией Samsung Electronics совместно с "Клуб "Сити-Телепорт". Net-Land разбит на несколько зон: игровая, бизнес-центр, интернет-зона, зона обучения и торгово-выставочный зал. В силу специфики нашего журнала мы не будем описывать бизнес-центр с его дилинговым залом и зону обучения с программами тренировки английского. Нас интересует игровая зона.

Компьютеры довольно быстры - в Quake3: Arena по timedemo без особого тюнинга выдавало около 120 fps, что более, чем достойно. Единственное, неудобство - недоступность настроек Wndows, что создает проблемы для пользователей Logitech Mouseware. Сеть отличается приличной скоростью и не загруженностью, позволяет пройти предварительным играм к отборочному туру WCG 2001 без эксцессов.

Кто такой, откуда взялся?

В декабре прошлого года в Сеуле прошел World Cyber Challenge 2000, в котором приняли участие 182 игрока из 17 стран. О представительности турнира также говорит тот факт, что общая сумма призового фонда составила около 200 тысяч долларов. Конечно, не все прошло гладко, в частности, были большие накладки с сетью, но это нисколько не умаляет того факта, что WCC 2000 было одним из самых крупных чемпионатов прошлого года.

Получив огромный опыт и поддержку корейского правительства, организаторы анонсировали в этом году еще один WorldCyber турнир и поставили перед собой следующие цели:

- показать, что культурные, языковые и расовые барьеры не имеют никакого значения, когда речь заходит о компьютерном спорте;
- организовать CYBER OLYMPICS - олимпийские игры по компьютерным видам спорта.

Кроме того, в планах имеется создание глобальной сети, в которую войдут различные общественные и деловые организации, связанные с IT-технологиями, компьютерным игровым бизнесом, игроки и просто молодежь всего мира, интересующаяся новейшими технологиями. Отборочные игры к 1st World Cyber Games запланировано провести в 25 странах мирах, в финальных играх в Сеуле примут участие около 300 игроков. Для нас особенно приятен тот факт, что Россия также попадает в число стран-участниц, и, судя по последним выступлениям, у нас имеются серьезные шансы занять призовые места.

WCG в России

Организатором российских отборочных игр выступает компания Samsung. Соревноваться игроки будут в следующих номинациях: Quake 3: Arena 1x1, Quake 3: Arena TDM 4x4 и Counter-Strike CS TDM 5x5, но в Корею поедут победители только в номинациях Quake 3: Arena 1x1 и Counter-Strike CS TDM 5x5, что, согласитесь, выглядит не очень-то честно. Кроме того, на корейских финалах полный список игр выглядит на порядок внушительнее: Age of Empires II, FIFA 2001, Gran Turismo II, Counter-Strike, StarCraft, Unreal Tournament, Tekken Tag Tournament и Quake3: Arena. Впрочем, если поискать, то в этом можно найти и плюс: включение в регламент соревнований полного перечня игр потребовало бы слишком больших затрат, вряд ли кто-либо взялся бы потратить такие деньги.

Как бы то ни было, есть надежда, что наконец-то в нашей стране будет проведен чемпионат по киберспортивным играм, который заткнет за пояс ПАКК, прошедший еще в 99 году. Намечается грандиозное мероприятие, победители региональных соревнований из 18 городов, приедут на финалы отборочных в Москву, чтобы окончательно решить, кто именно будет защищать честь России в Сеуле.

ECTS 2001

Игорь Бойко
Андрей Щур
Вадим Спицын
Павел Шумилов
Юрий Пашолок
Илья Никоаевич

Главная европейская выставка электронных развлечений - пожалуй, такой перевод будет наиболее близок к смыслу ее названия - Europe's Premier Interactive Entertainment Expo, у которой имеется несоответствующая ей аббревиатура - ECTS. Задуманная в качестве аналога заокеанской E3, ECTS в последние годы сдает позиции, превращаясь из второго по значению события в бытии всемирной игровой индустрии в междусобойчик евразийских издателей, разработчиков и журналистов. В этом году из десятка ведущих издателей на ECTS присутствовала только Ubi Soft. Остальные гиганты бизнеса год за годом прятались за дверями приватных комнат для встреч, пока не решили игнорировать мероприятие вообще. Если не считать номинальной регистрации некоторых из них в каталоге, можно считать что ECTS практически проигнорировали Sony и Nintendo (которые устроили собственные мероприятия в то же время), Microsoft (еще одно подтверждение того, что всем главным приставочникам эта выставка - побоку), Infogrames, Activision, Eidos, Electronic Arts (эта организовала собственную экстравагантную пресс-пати в штаб-квартире европейского отделения компании в Чертси), Capcom Europe, Virgin, Take 2, Vivendi Universal Interactive), Sierra, Cryo, Acclaim, 3DO, THQ (провела специальное мероприятие для прессы за пределами выставки).

В этом году в приватные переговорные будки попрятались Capcom с Codemasters. Свято место не поленились заполонить немецкие и французские фирмы во главе с CDV, Fishtank и Wanadoo. Местные цвета защищали Midas и Rage, создатели Carmageddon'a - SCi разместились на крохотном стенде.

В общем, все было достаточно скромно: много молодых компаний и мало нескромно прикинутых Booth Babes.

Россию на выставке представляли "1C", Buka Company, New Media Generation, Nival Entertainment,

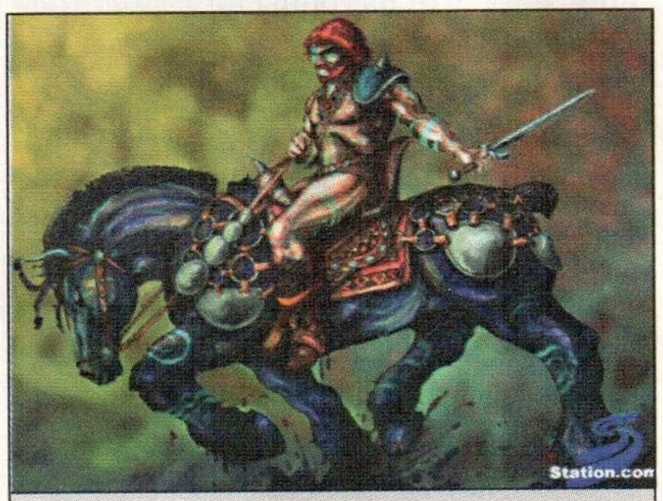
Стенд Ubi Soft

Награда нашла разработчиков лучшей игры ECTS для PC

Russobit-M (если кто не спрятался - я не виноват). Всего же на ECTS зарегистрировалось 313 фирм, из которых только 22 удосужились представить нормальные пресс-киты...

Оглядываясь на прошедшие выставочные дни, я только теперь начинаю понимать, что стало самым крупным событием выставки. IMHO, естественно, это было не объявление и демонстрация онлайнового мира от Blizzard (World of Warcraft), не впечатляющая анимация в заранее отрендеренном ролике Strident, не шикарно проработанный в деталях "Ил-2: Штурмовик"... Значительно более крутым мне показалось известие о том, что в Everquest отныне станут доступны верховые лошади.

А если серьезно, то что это за выставка, на которой не случилось ни одной сенсации, ни одна челюсть не ударила по коленкам. Да, игры



Пример Ultima Online заразителен

Babe'сов на ECTS было немного, а таких - тем более (фотка к игрушке V.I.P. для PS, которая сделана по одноименному телесериалу с Памелой Андерсон Ли в главной роли)

стали чуть лучше, чуть красивше, с чуть большим количеством полигонов, новыми эффектами, освещением, тенями и пр. Было бы странно, если бы все эти количественные показатели не выросли вослед рвущимся из себя частотам процессоров. Ничего же принципиально нового нам не показали. Остается надеяться, что сей вердикт окажется скороспелым и что игрушки типа Divine Divinity после релиза заставят меня изменить мнение.

Что касается призов, наград, мест, лауреатов и пр., то на ECTS все получилось следующим образом.
По опросу свыше 750 посетителей сайта ECTS:

- лучшая консоль года - PlayStation 2 (Sony)
- лучшее железо для PC- NVIDIA's GeForce 3
- лучшая игра для консолей - Gran Turismo 3 (Sony)
- лучшая игра для PC - Max Payne (Take Two)
- издатель года - Ubi Soft

В номинации Game of the Show награды раздавались по результатам голосования европейской журналистской братии:

- лучшая игра - Denki Blocks – Game Boy Advance (Rage)
- лучшая игра для PC - Project Nomad (CDV)
- лучшая консольная игра - Universal Studios – Game Cube (Kemco)
- наилучшим образом представленная игра - Denki Blocks – Game Boy Advance (Rage)
- лучшая мультиплеерная игра - Anarchy Online (Funcom)

Игра года для PC (по результатам голосования читателей европейских игровых изданий):

- Страны Бенелюкса (журнал - Power Unlimited) - Black and White (EA)
- Восточная Европа (CD Action) – Black and White (EA)
- Франция (Joystick) – Giants (Interplay)
- Германия (PC Games) – Black and White (EA)
- Италия (KwVideogiochi.it) – Black and White (EA)
- Россия (GAME.exe) – Baldur's Gate II (Interplay)
- Скандинавия (PC Hemma) - Black & White (EA)
- Испания (Solo Juegos.com) - Black & White – EA

Capitalism 2

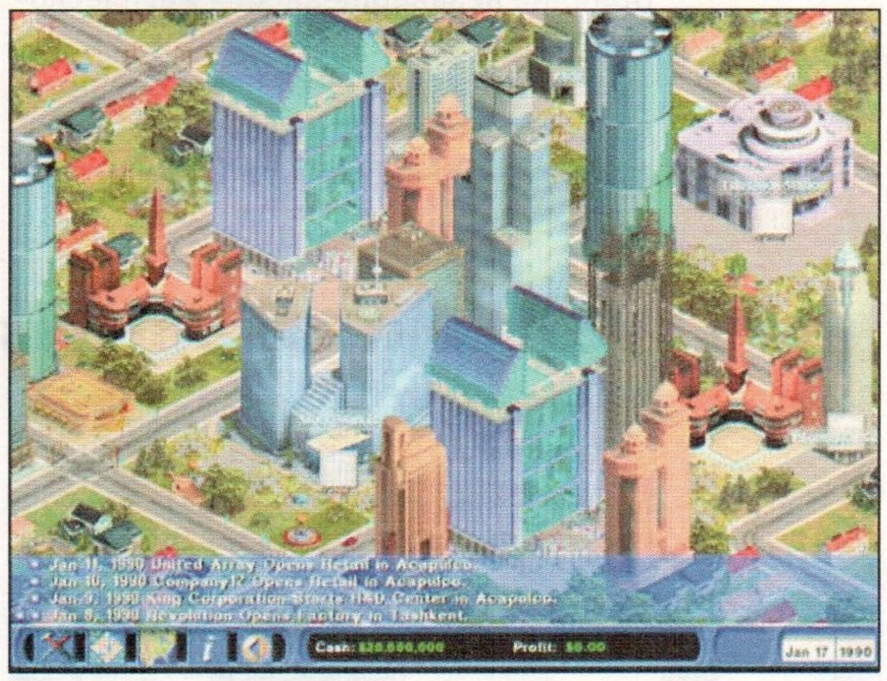
Жанр	Стратегия
Издатель	Enlight Software
Разработчик	UbiSoft
Дата выхода	Сентябрь 2001 года

В отличие от первого Capitalism'а, который во многом напоминал Civilization и Colonization, концепция новой игры достаточно оригинальна: игроку нужно влезть в шкуру акулы большого бизнеса. Почувствуйте себя руководителем крупной корпорации, нанимайте менеджеров, принимайте стратегические решения. Завоюйте рынки и укрепите позиции собственных акций. Да, и не забудьте разбогатеть в процессе.

Освоиться в игре поможет специальная обучающая кампания, протекающая в реальном времени. Предусмотрено несколько уровней сложности - от Easy для новичка до Hard для хардкорных геймеров. Обещан новационный интуитивный игровой интерфейс, позволяющий осуществить гибкую настройку опций. Одна из реалистичных фишек игры - развитие города, в котором расположена ваша компания. Верные корпоративные решения приведут к его процветанию, финансовые же промахи вскоре образуют вокруг вашего здания "экономическую пустошь".

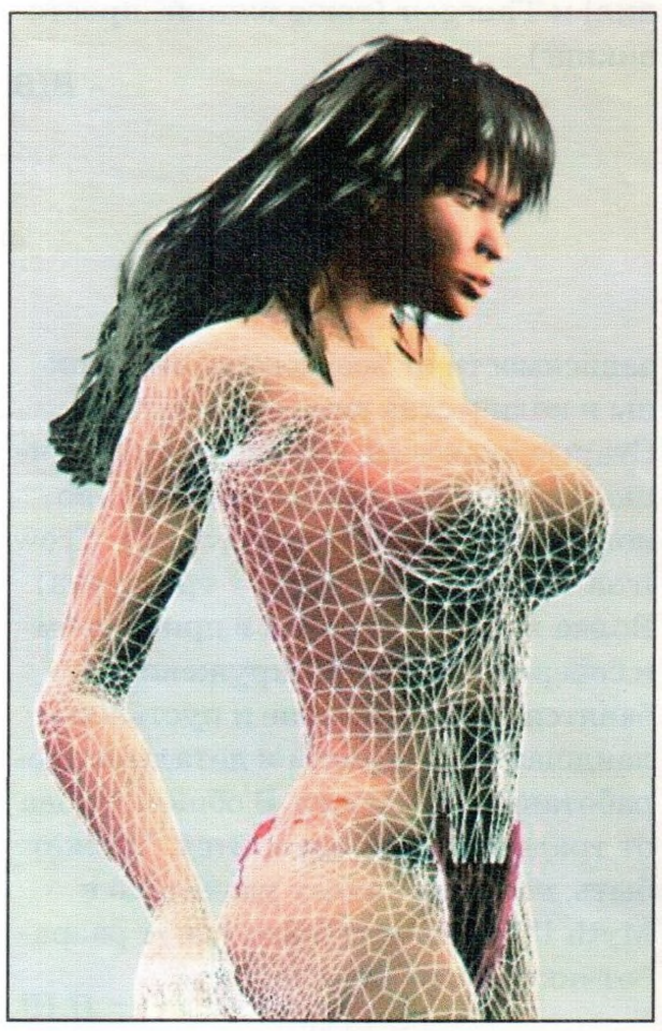
Не забыты и противники, каждый из которых обладает уникальным набором характеристик и стилем ведения экономической борьбы. Само собой, не обойдется здесь и без политиков, которые будут играть одну из ключевых ролей в экономическом росте вашего бизнеса. Но настоящим моментом истины станет возможность проверить наработанные схемы тотальной экспансии во время мультиплеера по локальной сети или Интернет.

-BIB



Druuna: Morbus Gravis

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Artematica
Разработчик	Microids
Дата выхода	Сентябрь 2001 года



Друуна весьма знаменита в весьма узких кругах, состоящих из лиц, не понаслышке знакомых с творчеством весьма великого (чего уж там) итальянского мастера комиксоделания Паоло Элеутери Серпьери (Paolo Eleuteri Serpieri). Маэстро, которому в этом году стукнуло шестьдесят лет, впервые набросал широкобедрый силуэт девушки своей судьбы в 1985 году, а уже годом позже на свет появился первый том ее более чем откровенных безбашенных приключений - "Morbus Gravis". Комикс мгновенно стал культовым, и вскоре появились новые графические истории похождений Друуны, на которых успело свихнуться целое поколение итальянской и не только молодежи. В конце концов, автор добрался и до идеи создания компьютерной игрушки со своей любимицей в главной роли.

Задача героини незамысловата: ей предстоит отыскать и спасти своего возлюбленного Schastar'а, который затерялся где-то в разлагающемся, заполненном страдающими от ужасного вируса мутантами, мире. На протяжении множества безумных сценариев Друуна проколышет свои бедра через 24 городских сектора, над дизайном и оформлением которых опять-таки потрудился вездесущий Серпьери. По пути ей встретятся три десятка активных (в классическом смысле этого слова) персонажа, движения и жесты которых проработаны с помощью технологии "моушен кепчур". А для пущей естественности интерактивных диалогов применена еще и специальная фишка Lip-synch, благодаря которой губы персонажа синхронизированы с произносимой им речью. Для игры написан полноценный саундтрек из десятка композиций, а на всевозможные перебивки заготовлен целый час видео.

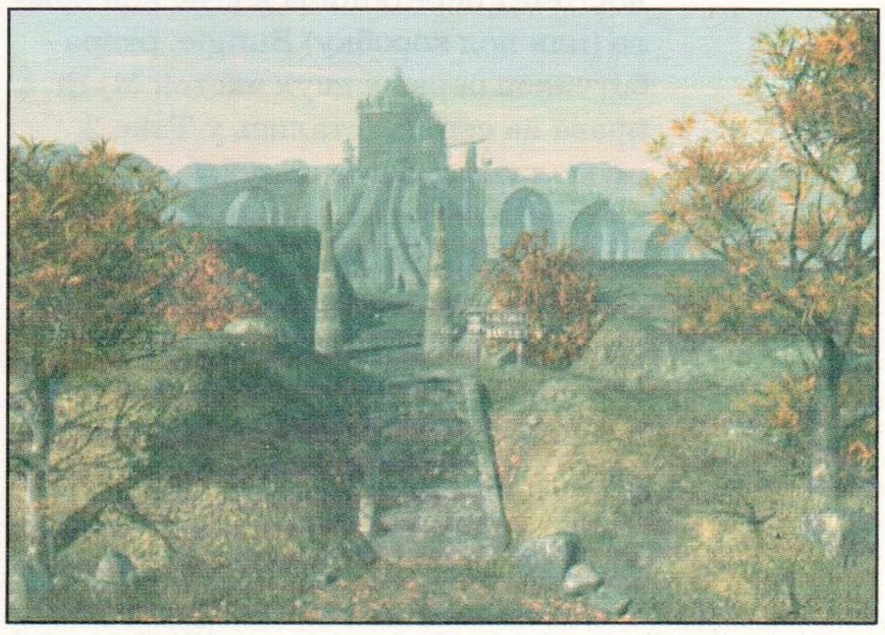
Для тех, у кого уже началось слюноотделение, сообщаю: ничего такого вы в игре не увидите. Могли бы увидеть, да в ходе разработки игры было принято решение оскопить геймплей, вырезав из него все - назовем вещи своими именами - порнографические моменты.

- BIB

Mystery Of The Druids

Жанр	Adventure
Издатель	CDV Software Entertainment AG
Разработчик	CDV Software Entertainment AG
Дата выхода	Сентябрь 2001 года

Давно это было. В 1000 году от Рождества Христова друиды ощутили, что все, кранты, теряют они магические силенки, а само друидическое движение хиреет на глазах. И тогда последние из природолюбивых мудрецов порешили передать свою магическую мощь пяти детишкам в процессе несколько жестокого ритуала на базе каменного мегалитического комплекса в Стоунхендже. Но не было среди них единомыслия - небольшая группа раскольников решила, что нет никакой гарантии, что из заполучивших супервозможности карапузов не вымахают в дальнейшем натуральные тираны. А потому они только шевелили губами, но не пели (или как там у них все происходило?). В общем, ритуал так и не был доведен до конца. Со временем из пацанов и



пацанок действительно образовались неслабые личности, таким образом было положено начало тайному кружку друидов, который добрался сквозь века до наших дней. Только вот был этот кружок ущербным по причине незавершенности магического действа.

Солнышко, птички поют, все прекрасно, а скотландярдовому детективу Брету Халлигану нужно расследовать ритуальное убийство, в котором замешан таинственный орден друидов. Вскоре выясняется, что друиды собираются завершить незавершенное, и детектив решает им помешать. Для чего ему предстоит изучить друидские штучки-дрючки и отправиться в прошлое. Круто!

В игре не придется стрелять, только решать головоломки. События происходят на полусотне локаций, в игрушке порядка 360 интерактивных сцен. Разговаривать умеют около 20 персонажей, диалоги - нелинейные, с применением все того же lip-sync'a. Продолжительный микширующийся в реальном масштабе времени саундтрек и многочисленные эффекты (в Dolby Surround), трехмерные модели чаров, насчитывающие до 1000 полигонов, - все как у людей. Ждем-с.

- BIB

Valhalla Chronicles

Жанр	RPG
Издатель	Paradox Entertainment
Разработчик	Paradox Entertainment
Дата выхода	Сентябрь 2001 года

Когда люди еще только стали людьми, когда еще не было монстров, а великие боги процветали, бог мудрости Один узнал о существовании рун Футарка. Были они наделены большой магической силой. Но только после того, как Один заполучил их, он понял насколько эта сила велика. Как оказалось, эти восемь рун способны вызвать Рагнарок - уничтожение всех миров. Испугавшись, что его кровный брат Локе попытается применить подобную мощь, Один решил убрать руны подальше.

Он отдает их верному помощнику Рататоску, чтобы тот доставил руны на Землю и там припрятал. Рататоск в пути погибает, при этом четыре руны оказываются в Мидгарде, а еще четыре остаются в царстве богов.

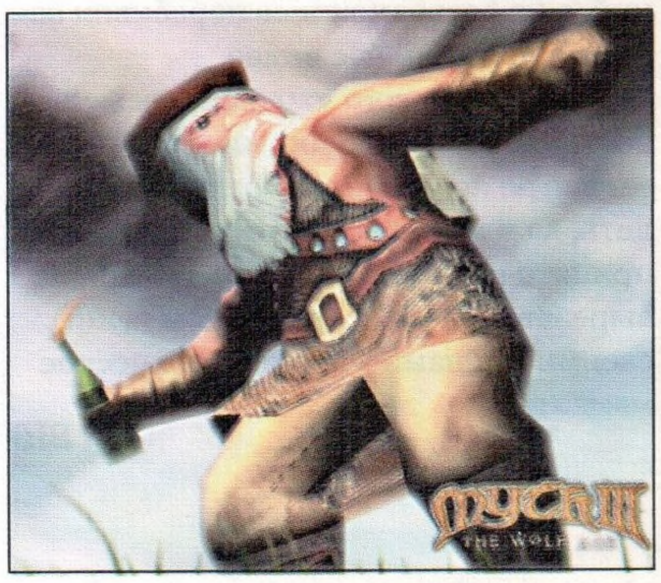
О случившемся узнает Локе, который призывает на помощь четырех падших чемпионов и ставит им задачу по розыску. Узнав о его плане, Один обращается к четырем нормальным героям, которым нужно остановить слуг Локе, а руны вернуть Одину.

Таким образом, игрок сможет поиграть за Hymer (молодой шведский викинг, которого почему-то выгнали из родной деревни), Grim (закаленный викинг, которому нужно спасти свой глодающий народ), Tuva (прекрасная полувалькирия, пытающаяся узнать тайну своего происхождения) и Thorgeir (тоже викинг, просто викинг).

- BIB

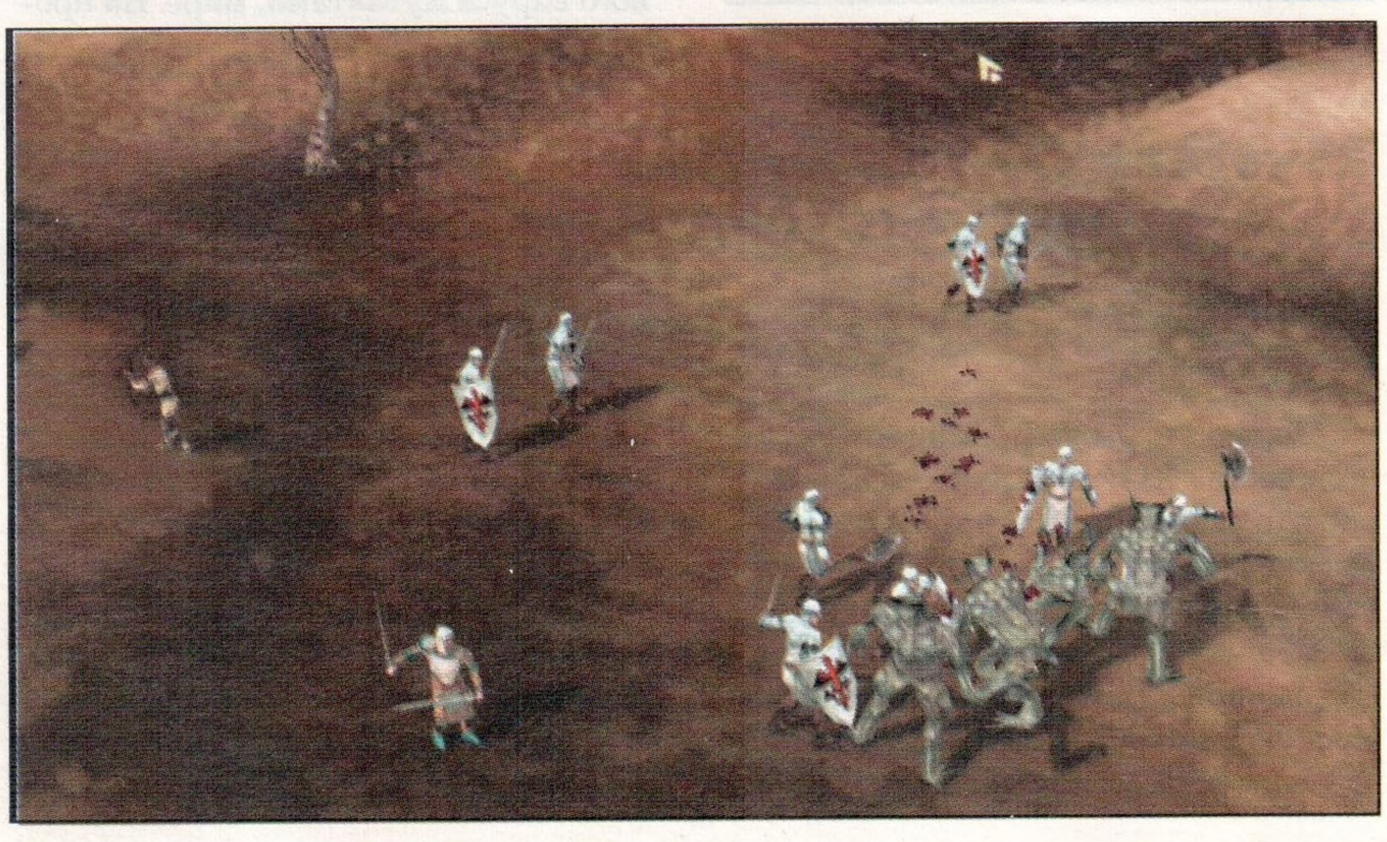
Myth III: The Wolf Age

Жанр	Squad-based RTS
Издатель	GOD Games
Разработчик	Mumbo Jumbo
Дата выхода	IV кв. 2001 года



После того, как загребущая Microsoft перетащила к себе под крыло (или под коробку) Bungie, разработчиков первых двух частей Myth, а права на серию остались у Take 2, продолжение было поручено делать компании Mumbo Jumbo. Как говорят в Mumbo Jumbo, они провели тысячи часов за игрой в Myth и сознают свою ответственность перед армией поклонников, которая в случае разочарования не преминет распять их на дверях офиса. Так что продолжение в надежных руках, Bungie дала добро. Хотя Myth III и не продолжение вовсе, а приквел – действие развернется за тысячу лет до событий первых частей, в эпоху расцвета цивилизации Trow. Центральная фигура повествования – некто Connacht the Wolf, оказавшийся настолько могучим героем, что его именем люди позже стали звать всю эру. В союзниках у него ходят пока еще не падшие Лорды, которых мы уже задавили в будущем, придется поучаствовать в битвах, о которых только слышали ранее, – сплошные реминисценции. Глобально улучшен движок, на персонажа выделяется от 500 до 1000 полигонов, причем детализация масштабируется в зависимости от возможностей машины и количества юнитов на экране. Старые знакомые выглядят куда лучше, плюс в игру введено множество новых персонажей (хит сезона – Trow Iron Warrior: один удар – три трупа). Волка ждут 26 уровней в привычном и совершенно новом окружении, добавятся вулканические и пустынные ландшафты, джунгли и детально проработанные крепости. В общем, ухода от традиций не предвидится. "Может быть, если все пойдет удачно, то в Myth IV", - мечтательно тянут разработчики. А что, вполне.

– П.Ш.



Конкурс

Буки и Навигатор Игрового Мира

Объявляют о совершенно шовинистском конкурсе на лучшую карту для игры

Operation Flashpoint

Только СССР*! Никакого НАТО! Создай свой однопользовательский или многопользовательский, или и тот и другой уровень***, используя интегрированный в полную версию игры редактор, и пришли его нам до 1 ноября. По адресу: constant@gamenavigator.ru, с пометкой "Шовинистский конкурс". Не забудьте указать свое имя, отчество, фамилию, контактный телефон, а также номер партбилета.**

Лучшие карты попадут в русскую версию игры, которую издаст компания "Бука"! Ну и призы конечно: игры от компании "Бука", футболки, сумки для роликов, подписка на "Навигатор".

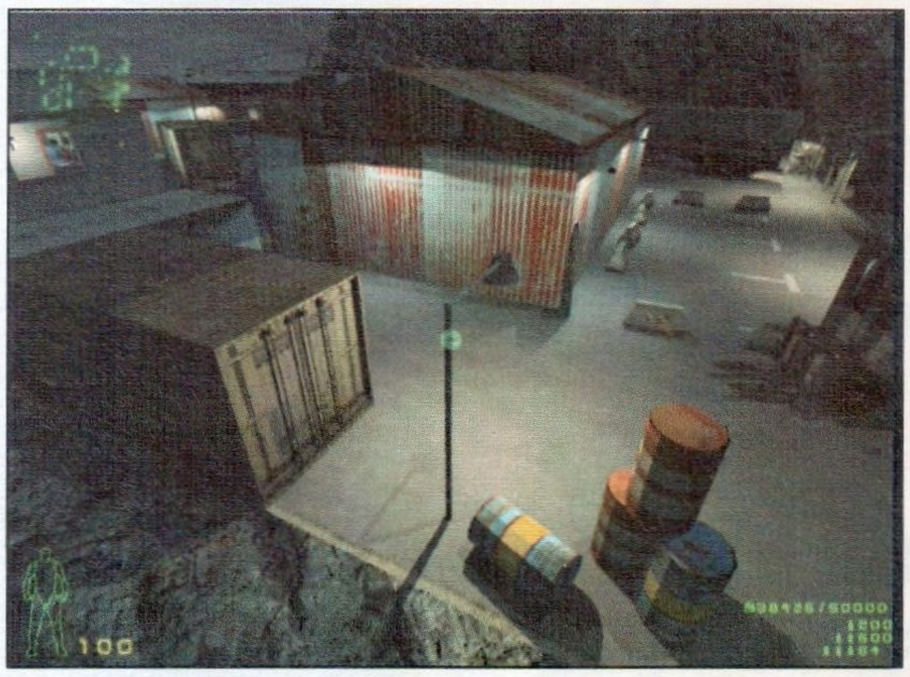
Требования к миссиям:

- ✪ Все миссии, присылаемые на конкурс, должны быть только за советские войска.
- ✪ В процессе создания миссии могут быть использованы техника, вооружение и прочие фишки, входящие в официальные апдейты к игре.
- ✪ Тип одиночной миссии может быть любой, от операции спецназа до крупномасштабного вторжения или обороны, приветствуются оригинальные миссии, например, с участием штурмовиков Су-25.
- ✪ Также не ограничивается и тип сетевой миссии.
- ✪ Миссию, предоставляемые участниками конкурса, не должны быть опубликованы в Интернете до окончания конкурса.
- ✪ В качестве редактора миссий используется интегрированная в Operation Flashpoint программа.

*** Союз Советских Социалистических Республик**
**** Свой, значит свой, укравшие чужие карты будут расстреляны по законам военного времени.**
***** От каждого участника принимается только одна мультиплеерная и одна одиночная миссия.**

New World Order

Жанр	FPS
Издатель	Project Three Interactive
Разработчик	Termite Games
Дата выхода	Не объявлена



Спустя непродолжительное время после выхода Quake, игровую индустрию наполнили особые настроения, которые можно выразить одной фразой: "Убить Q". Сразу несколько игр рванулись к горлу лучшего на тот момент FPS. Пусть не все из них пока добрались до нас, но наблюдать за происходящим было очень интересно. То же самое происходит сейчас с Counter-Strike. В самом деле, могут ли разработчики позволить проплывать мимо таким деньгам? Нет такого клуба, где бы ни играли в этот командный шутер, и, возможно, скоро ему на смену придет что-то похожее, но, конечно, адаптированное под наши увеличившиеся потребности. Вот, скажем, New World Order. Проект очень похож на Counter-Strike – содержит две противоборствующие стороны, ориентирован, в первую очередь, на мультиплеер, причем именно на командные баталии. Можно будет выступить за Синдикат (плохие парни угрожают общественному порядку) или за Global Assault Team (организация, созданная для противодействия Синдикату). Присутствует деление на классы: Sniper, Assault, Explosives Expert, Close Combat Expert и кое-кто еще. Одни сильны в дистанционном бою, другие должны как можно быстрее сокращать дистанцию между собой и противником и доказывать превосходство крепко сбитых ребят с шотганами над снайперами со слезящимися глазами. Авторы обещают выпустить игроков на огромные уровни (в качестве примеров упоминают станции метро с действующими поездами и различные заводы). Основным называют многопользовательский режим, но есть большая вероятность того, что будет и одиночная часть, если от нее не откажутся в самый последний момент (пока это просто набор миссий). Она может быть пройдена в "кооперативе", тогда враги становятся злее и сильнее. А куда, спрашивается, сильнее, если и так за каждым углом сидят люди с винтовками, AK-47 или даже с чем-то помощнее из тех двадцати видов оружия, которые можно будет взять на складе перед началом каждой миссии? К тому же в NWO используется реалистичная физическая модель, которой авторы очень гордятся, - тщательно просчитываются рикошеты, прыжки с падениями, броски гранат. Чем же игра отличается от Counter-Strike? В этом заключается главная интрига. Как говорят сотрудники Termite Games (бывшая Insomnia Software), это доставшаяся New World Order от не завершенного ими проекта Decay графика, звук и (приготовились) "нечто настолько крутое, о чем и говорить нельзя". Любопытно. Быть может, это мечта всех клубных игроков?

– J7

World of Warcraft

Жанр	Online RPG
Издатель	Vivendi Universal Interactive
Разработчик	Blizzard Entertainment
Дата выхода	2003 год

Помните игрушку "Warcraft Adventures", которая благополучно загнулась несколько лет назад? Думаете, все, больше игр со словом Warcraft в названии не будет в нашем разделе? Не дождетесь, ибо Blizzard, известные мистификаторы и фокусники, уже несколько месяцев строившие страшные рожи публике и таинственно говорившие о неком "секретном проекте", который готовится в недрах компании, сорвали-таки на последнем ECTS завесу секретности с оного. Им оказался, ни много ни мало, проект "World of Warcraft". World'ом он будет и в буквальном смысле – игра будет исключительно онлайновая, рассчитанная на многие тысячи и тысячи игроков, явный конкурент Everquest, о котором, кстати, ниже.

Движок предполагается полностью трехмерным, и, судя по скриншотам, не замедлившим явиться перед жаждущими информации фанатами, его возможностей с лихвой хватит для того, чтобы любители вселенной Warcraft почувствовали себя как дома. Обещается куча новых персонажей наряду со старыми и до боли знакомыми. Понятное дело, развлечение будет всецело платным. Готовьте денежки, господа.

– И.Н.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ. ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

ДЕМИУРГИ

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

www.etherlords.com
www.nival.com
games.1c.ru.

1С®
Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE

Демиурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.

Curse: The Eye of Isis

Жанр	Survival Horror
Издатель	Wanadoo
Разработчик	Asylum
Дата выхода	III квартал 2002 года

Вот тут некоторые не знают, что в 19-м веке не было Индианов с Джонсами. Наивные! Будьте уверены, недолго вам осталось ходить в своем темном неведении. Буквально через год британская компания Asylum ("психушка" - название говорит само за себя) собирается закончить проект Curse: The Eye of Isis, главным героем которой станет охотник за артефактами, очень напоминающий всемирно известного доктора Джонса-младшего.

Действие игры будет происходить в Англии времен правления королевы Виктории. Какая-то темная личность (в смысле – неизвестная, а не негр) повадилась воровать из Британского музея древние реликвии, которым и цены-то нет, и сплавлять их на черном рынке за цену вполне определенную. Но сие есть еще не полный список безобразий этой редиски. Своими противозаконными действиями она (личность эта) также умудрилась разбудить силы Зла, мирно до этого в реликвиях дремавшие и жизнь никому не портившие. Спасти человечество, которому в очередной раз плевать на все страхи мира вплоть до апокалипсиса, предстоит местному посетителю кружка юных индианоджонсов Дэриену Дэйву (Darien Dave), бравому историку с бакенбардами, щеголяющему в рейтузах с лампасами.

Будущий "survival horror" будет выполнен в виде коктейля Tomb Raider плюс Resident Evil. От первого разработчики предполагают взять survival: решение всевозможных паззлов вкупе с динамичным переводом очередной неосторожно выбравшейся на свет керосинки шайки любопытных мумий на мумие. От RE будет взят horror – атмосфера (ой!) постепенно (какой кошмар!) нагнетаемого (мама!) ужаса (о, не-е-е-ет!). Кроме стандартного вида от третьего лица, камеру обещают научить всем киношным трюкам – и "трагическое замирание", и "крупный план", и даже "Ату его!".

О графике проекта судить рано, позади только три месяца работ. Также до сих пор остается загадкой, что конкретно будет привносить в игру так восхваляемый командой разработчиков "шарм викторианской эпохи". Ну, пистолеты с кремневым замком, ну, техника на паровой тяге. Может, они еще и зомбей в сюртуки оденут?

– А.Щ.

Duality

Жанр	Adventure/RPG/Action
Издатель	Phantagram Interactive
Разработчик	Trilobite Graphics
Дата выхода	III квартал 2002 года

Когда про игру говорят, что она в стиле "киберпанк", значит - надо ожидать не панков и киберов (хотя они тоже будут), но угрюмого оскала разваливающегося постиндустриального общества, доживающего свои дни в мрачных трущобах очередного мегаполиса-исполина. Здесь никогда не светит солнце из-за свинцовых туч, здесь всегда моросит противный, слегка радиоактивный дождик. Военизированные части на бронетранспортерах заменяют полицейских регулировщиков, а в грязных подворотнях разные темные личности предлагают вам купить запасные человеческие органы, еще вчера находившиеся в своем хозяине... Как вам такое местечко? По-моему, очень мило. Особенно когда такая вселенная используется для бэкграунда в экшене с элементами RPG.

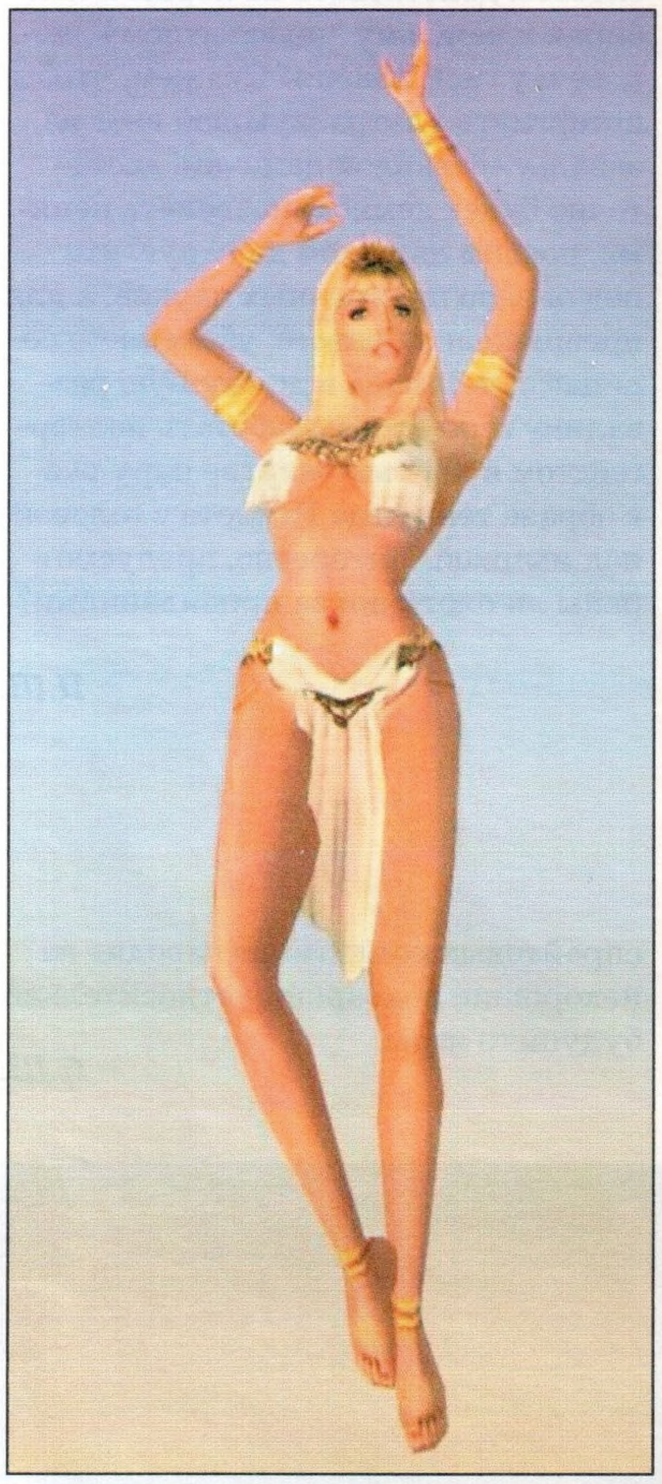
Итак, нас будет трое: Mercenary, Hacker и Virtual Being. Mercenary - специалист по оружию и устранению оным всяких супостатов, любитель поработать головой, если объект приложения для нее - нос противника. Hacker - существо из разряда тех, что обращаются к компьютеру даже не на "ты", а ласково "ну, ты, козел!". И, наконец, третьим из компании будет Виртуальное Существо, искусственный разум, информационный сгусток, обретший индивидуальность, и который сам порой сомневается в своем существовании. Управление ими будет осуществляться как в стиле TPS, так и неком подобии командного вида "сверху-сбоку". Сначала нам дадут поуправлять Наемником, дабы освоиться с процессом управления и получить первую порцию сторилайна. Затем к нам присоединятся Хакер и Существо, которые привнесут различные специализированные возможности и умения, необходимые для выполнения заданий. Игровая механика будет построена следующим образом: миссии (задания, квесты – называйте как хотите, смысл один и тот же) будут проходить внутри различных зданий мегаполиса, в то время как по улицам мы будем путешествовать в режиме travel (примерно как в Fallout).

Графически все будет в полном 3D, разработчики обещают до восьми тысяч полигонов на персонажа, будут и реализация facial expression, и движения глазных яблок.

– А.Щ.

Arabian Nights

Жанр	TPS
Издатель	Wandoo/Visiware
Разработчик	Visiware
Дата выхода	IV квартал 2001 года



Странно, но факт: вроде бы взрослые люди, эти разработчики, а все сказками зачитываются. Вот и компания Visiware, начитавшись бестселлера "Тысяча и одна ночь", решила воссоздать особо понравившиеся им места из книжки в своем новом проекте, озаглавленном по-простецки: Arabian Nights. Ну и заодно отобрать сомнительные лавры у Prince of Persia 3D в категории "Самый Персидский из всех Принцев". При этом демо-версия Arabian Nights вышла султан знает когда, вот, похоже, и игру доделали.

Предыстория у игрушки кривая, как ятаган. В той стороне света, где солнце поднимается над барханами, освещая своим светом неторопливо шествующие караваны торговцев пряностями, когда-то находилась древняя империя Akabha. И правил там лучезарный и наимудрейший Султан, свет солнца для своих подданных, властвовавший долго и справедливо. А потом он умер. А дочки его, количеством в пять штук, которые престол должны унаследовать, куда-то запропастились. А Визирь почему-то ходит довольный, как кот, и предлагает всем и каждому поучаствовать в его предвыборной кампании. И хихикает. Мерзко так. Короче, даже Синдбаду понятно, что он тут явно "при чем". Спасать юных дев придется нам – молодому амбициозному человеку, желающему пособить в деле прямого престолонаследия.

Впереди нас ожидают семь огромных уровней, наполненных по-восточному хитрыми ловушками и коварными

врагами. Периодически подкрепляясь лечебным шербетом, мы поднимемся вместе с главным героем на высокие башни, где мудрецы воздают хвалу Аллаху, и опустимся в глубокие темницы, обитатели которых этого Аллаха, мягко говоря, называют нехорошими словами. Кроме холодной стали, в распоряжении игрока будет и магия – мы ж все-таки в сказку попали. Правда, пока точно нельзя назвать, какого рода заклинания это будут.

Времени на спасение юных особ, кстати говоря, тоже в обрез – на следующий день старшенькой исполнится 20 лет, и она должна будет взойти на престол королевства, иначе его займет тот самый мерзко хихикающий Визирь. В конце игры ему надо будет обязательно дать в бубен. Просто за то, что он так хихикает. Даже если он и ни при чем.

– А.Щ.

Archangel

Жанр	TPS
Издатель	FishTank
Разработчик	Metropolis Software
Дата выхода	II квартал 2002 года

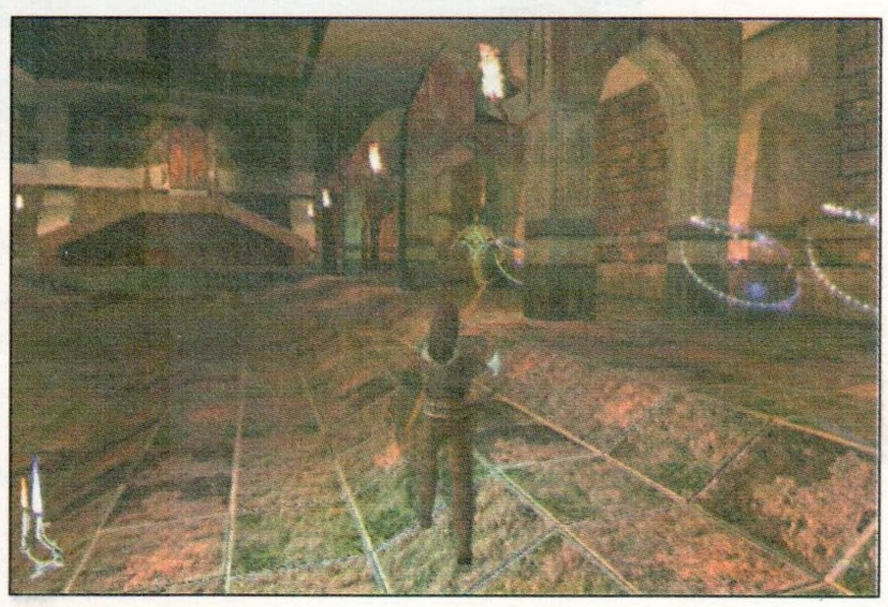
Архангелами не рождаются, архангелами становятся. Согласен, парадокс. Но, по крайней мере, так будет в новой игре Metropolis Software. Здесь все начинается очень культурно: едем мы по шоссе, никого не трогаем, ни единым помыслом в архангелы не стремимся, даже о карьере банального монаха не подумываем, вдруг - бац! - вспышка света, гром, и вот мы уже в средневековье. Машина разбилась, голова раскалывается от боли, а тут еще какой-то старый перец над ухом пространно разглагольствует о пришествии архангела. Вот так и седеют раньше времени.

Но все не так страшно, как малюют разработчики. Все еще хуже. В скором времени после акклиматизации на новом месте нас посещает Божественный Дух и просит очистить мир от зла, обещая при этом всячески помогать морально, а кое-где даже и душевно. Очищение, в понимании Божественного Духа, - это полное уничтожение любого существа, живущего не по заповедям Божьим. Короче, идем вперед, мочим всех подряд, "And let the God sort them out!" - как говаривал старина Дюк.

Очистив средневековые равнины от приспешников зла, нам придется начинать все заново уже в футуристическом городе будущего. Ну а после зачистки нас, уже опытного экзорциста, отправят с курсом проповедей в мистически-инфернальный City of Evil. Там уж точно есть, где развернуться.

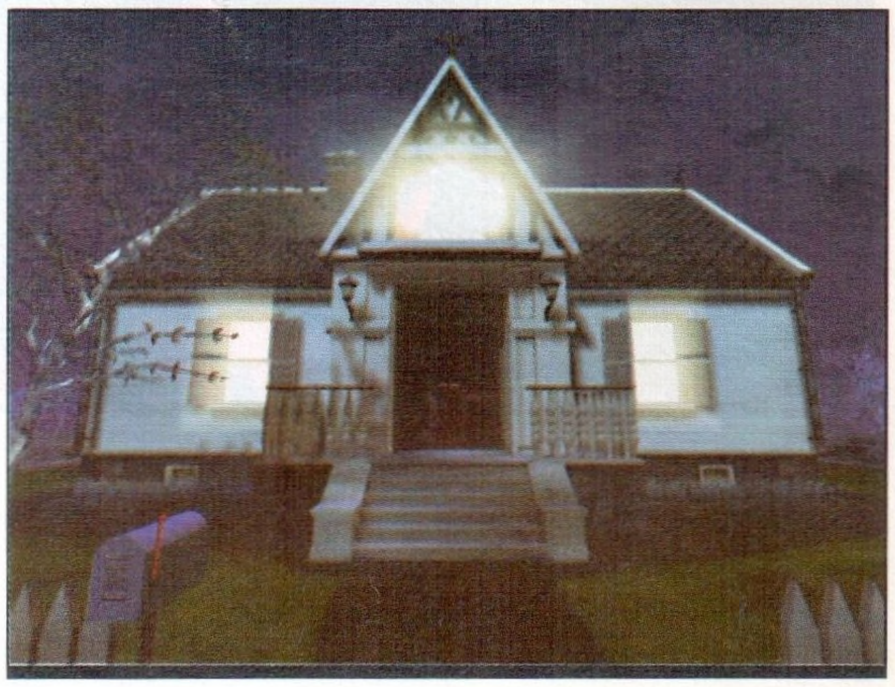
Оружие в игре будет соответствовать своей эпохе: для средневековья - мечи и луки, для будущего - всяческие бластеры, ну а в City of Evil обещают вообще что-то запредельное. Создается впечатление, что разработчики просто еще не придумали, какое оружие там появится. То же касается и миров. Пока готов только мир средневековья, остальные в проекте. А еще разработчики горят совсем уже странной идеей ввести в игру выбор главного героя. Вариантов три: воин (он уже существует), призрак (!) и пантера (?!). Если призрака в роли архангела я еще худо-бедно представляю, то вот пантеру... Нет уж, увольте.

– А.Щ.



Hauntings

Жанр	Adventure/Strategy
Издатель	Prelusion Games
Разработчик	Prelusion Games
Дата выхода	Неизвестна



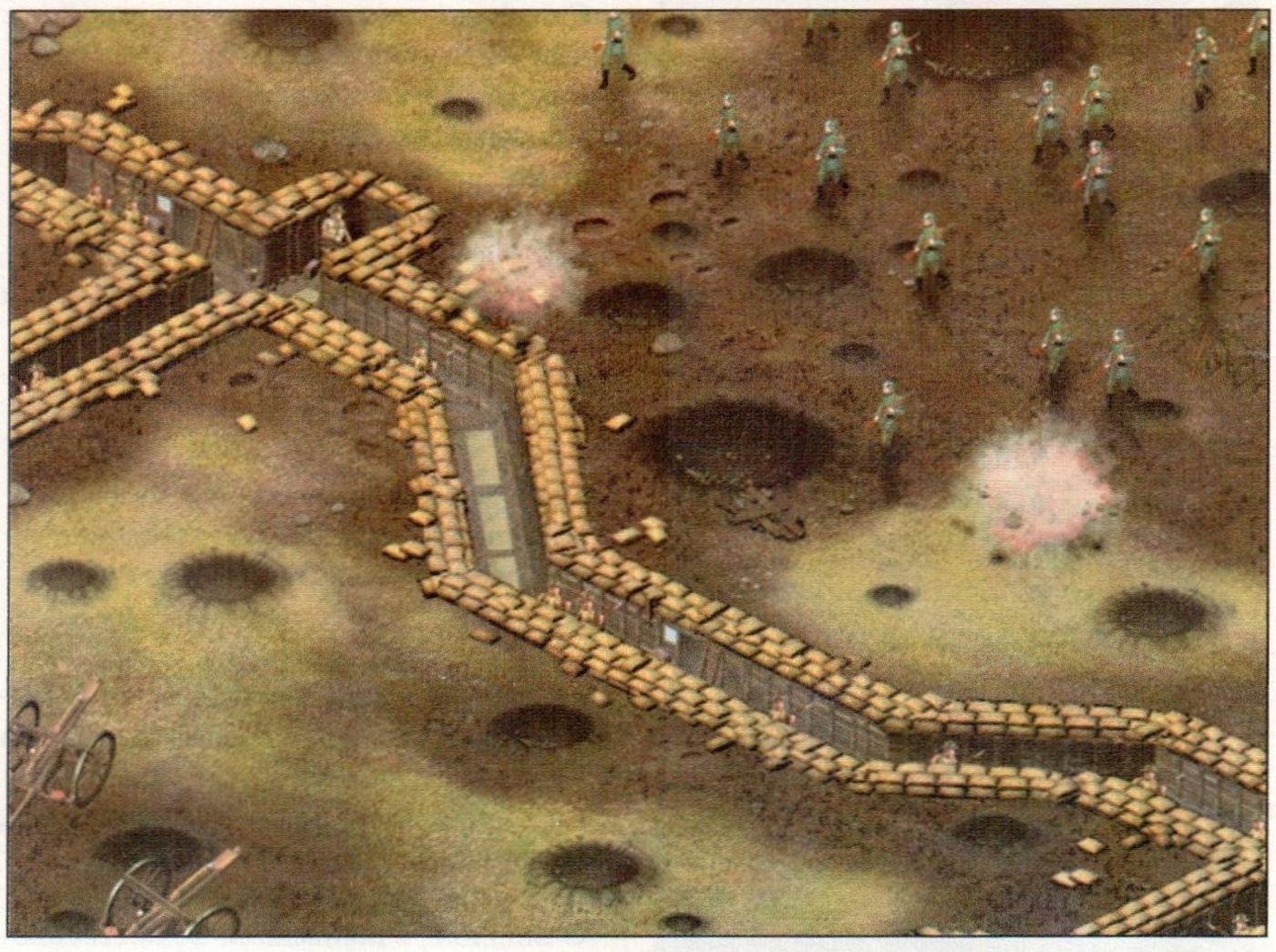
В разработке две любопытные игры от компании Prelusion Games из Швеции. Первая из них, The Hauntings, позиционируется разработчиками как adventure/strategy и воспринимается не иначе, как шутка утомленных программистов, рожденная за бутылочкой пива, но неожиданно зашедшая слишком далеко. В ней нам выпадает роль маленького и совсем недружелюбного призрака, цель которого – разнообразными способами пугать людей, услаждая таким образом неких высших духов и стремясь к светлой цели материализации. Не то что бы совсем "Каспер", ситуация куда ближе к советскому мультфильму про кентервильское привидение. Нас ждут около сотни уникальных персонажей, каждый со своим характером, их-то мы предупреждают, что все еще сильно изменится. Ну, помогай им Карлсон, который живет вСтокгольме, потому что на данный момент наблюдаемые на скринах толпы подозрительно спрайтовых солдатиков наводят на нехорошие подозрения относительно будущего игры.

– П.Ш.

No Man's Land: The Western Front 1916

Жанр	Стратегия
Издатель	CDV
Разработчик	Prelusion Games
Дата выхода	II квартал 2003

Второй же проект куда более традиционен, начиная с названия. Собственно, название наверняка изменится, поскольку есть подозрение, что CDV успела застолбить его раньше (см. Навигатор № 7'2001). No Man's Land: The Western Front 1916 – это куда более привычная RTS, чем-то напоминающая Sudden Strike. Она переносит нас на поля первой мировой войны и охватывает период с 1916 по 1918 годы. Грязь и кровь, самоубийственные броски через нейтральную полосу под грохот пулеметов, первые танки и еще не запрещенные газовые атаки – мрачное было время. Обещан навороченный трехмерный движок собственного изготовления, поддерживающий множество соответствующих сегодняшнему дню эффектов. Правда, скриншоты пока не впечатляют, однако разработчики сразу



Iron Storm

Жанр	FPS
Издатель	Wanadoo
Разработчик	4X Studio
Дата выхода	III квартал 2002 года

Вы когда-нибудь слышали такой термин "альтернативная вселенная"? Это когда какой-нибудь писатель начинает выдумывать, что бы случилось с нашим миром, если изменить одно из ключевых событий в его истории. Ну, например, когда британцы отражают норманнское нашествие и захватывают Европу, или Наполеон, завоевавший Европу и теперь воюющий с индейцами. В общем, та еще бредятина. Но это еще полбеды. Беда начинается, когда делают игрушки, действие которых происходит в таких мирах. И уже полный абзац наступает, когда в таких игрушках фигурирует Россия.

На дворе 1964 год. Первая мировая война еще не закончилась и длится уже добрых 50 лет. Устои старой доброй позиционной "окопной" войны не смогли пошатнуть ни автоматы, ни танки, ни радары, ни даже вертолеты. Человечество рождается и умирает в окопах. И вот небольшая группа молодых пацифистов узнает, что за всем этим стоит некий зловещий Консорциум, изготовляющий и продающий оружие воюющим сторонам и наживающийся на этом. Именно он в первую очередь заинтересован в продолжении войны. Но и это еще не все. Восточным фронтом со стороны матушки-России командует (только не смейтесь!)

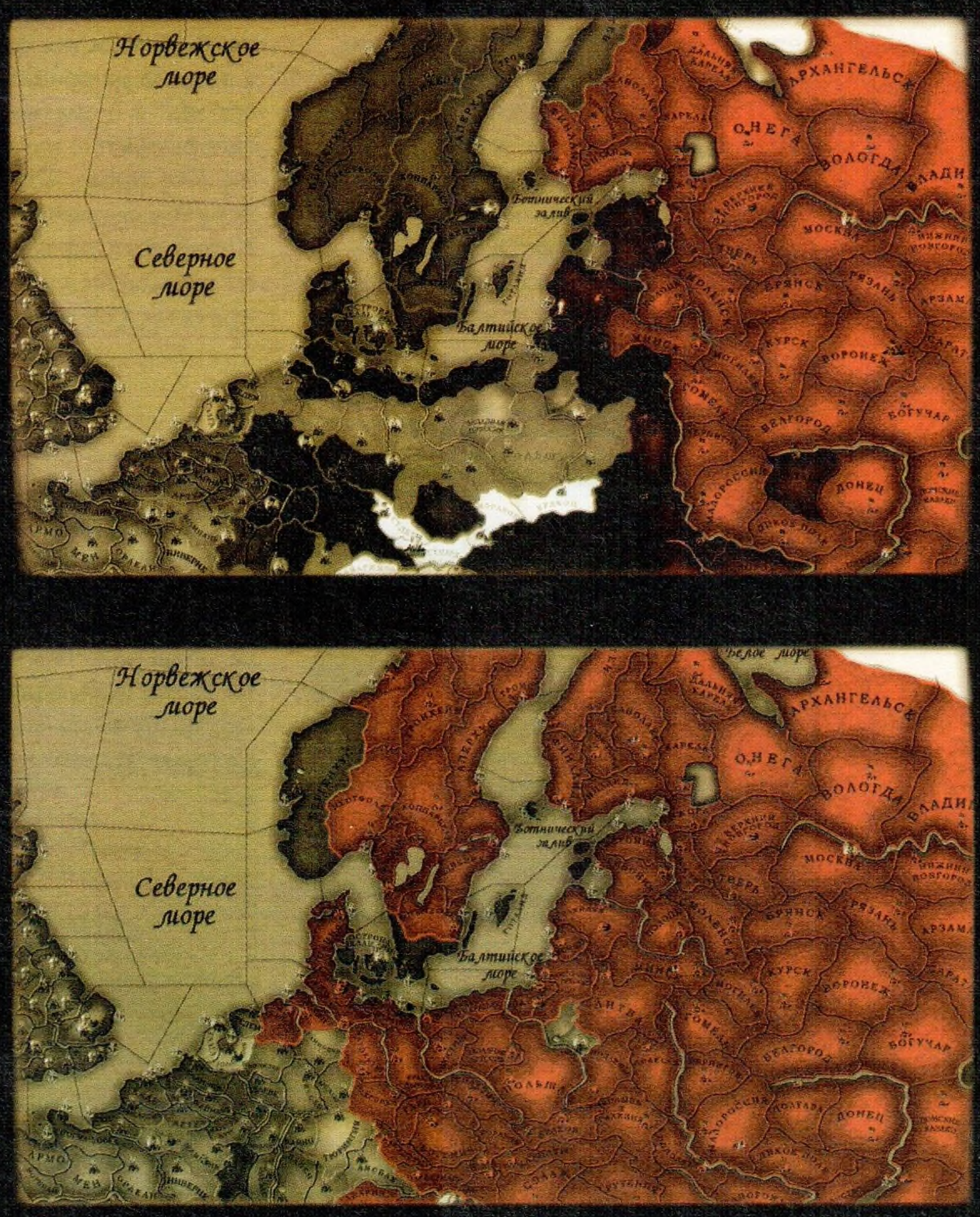
ЕВРОПА
1492-1792

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

В эту эпоху погони за могуществом, славой и богатством вы вольны сами вершить судьбы мира.

Умелый правитель обретет богатство и славу, остальных подстерегает нищета и забвение...

Достаточно ли у вас сил, чтобы изменить ход истории?



1С® snowball.ru™ лучшие игры по-русски

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

paradox entertainment
www.paradoxplaza.com

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Вы не поверите, но это – сибиряк

глава русско-монгольской империи барон Roman Ungern Sternberg, известный также как "Сумасшедший Барон". Он мечтает о славе Чингиз-хана и планирует захватить мир. В его секретных лабораториях ученые дрессируют "мирный атом" в надежде сделать его очень злым и изменить с помощью него ход войны.

И тут в игру вступает Wisel, офицер "западных" войск. Ему дается задание – найти и уничтожить секретную лабораторию барона, а также (личная просьба кружка пацифистов) узнать местоположение таинственного Консорциума и навалять по ушам тамошнему директорату. Вот такая нам предстоит загородная прогулка.

Стиль прохождения будущего шедевра альтернативной мысли – экшен с уклоном в stealth. А это значит, что нам грозят: а) инфильтрация на вражеские базы; б) ползание на пузе три четверти игрового времени; в) синяк вокруг глаза от окуляра снайперского прицела. Что не может не радовать, если будет реализовано на должном уровне.

Местом действия в игре будет разрушенная войной Германия. Уже включены в игру такие уровни, как оборонительная линия Фридриха (на западном фронте); линия Деникина (на восточном); бронепоезд "Царь Иван"; Wolfenburg, городок, захваченный "руссомонголами" (или "монголорусскими"?) и, что немного странно, берлинский рейхстаг.

Разнообразие врагов в миссиях можно характеризовать словосочетанием "ирландское рагу". Посудите сами, рядом с немецкими "штурмпионерами" (это не я придумал, это разработчики!) против нас будут выступать казачьи формирования, а кадеты из военной академии "мэд барона" в попытке убить нас будут соперничать с какими-то Сибиряками. Кто такие "Сибиряки" и чем они дерутся, можно только догадываться. Кроме того, офицеру Wisel'у придется укрываться от вражеских дотов, прятаться от воздушных бомбардировок, спасаться от газовых атак, аккуратно переступая при этом через лазерные мины. Прошу, не спрашивайте меня, откуда они-то здесь взялись, – это же альтернативная вселенная!

А пострелять дадут? Дадут, дадут. Причем с разнообразием оружия в этой игре может соперничать только музей военной истории, точнее, его зал, посвященный двадцатому веку. Здесь вам и "русская короткая сабля" (странный гибрид бобика с поросенком), и Heckler & Koch MP-6 "Wotan" с глушителем, и шотган Remington M910 "Bull's Eye", даже M 203 с неразлучным подствольным гранатометом! Тяжелые стационарные пулеметы и минометы поносить не дадут, хотя пострелять из них тоже придется. Но все это мишура, хлопушки. Основным инструментом у нас станет родная K-s 12 "Snayperskaya" системы Симонова. Жизнь через снайперский прицел – это по-нашему!

В результате получатся не игра, а какой-то "коктейль Молотова". С одной стороны, траншеи, колючая проволока и иприт – типичные представители первой мировой. С другой – радары, пенициллин, автоматическое оружие и танки, т.е. вторая мировая. Вертолеты, лазерные технологии и электроника – это уже отпечаток Вьетнама. Хорошо это или плохо? Подумайте сами.

– А.Щ.

The Sims Online

Жанр	Симулятор жизни
Издатель	EA
Разработчик	Maxis
Дата выхода	2002 год

Когда вышла The Sims, общество не досчиталось в своих рядах приличного количества игроков, плюнувших на все и ушедших подбирать виртуальные обои под цвет подштаников своего компьютерного "альтер его". Теперь нас ожидают еще большие потери. Коварная компания EA готовит подлый по своей сущности удар: если раньше мы могли ходить в гости только к соседям по дому/улице/городу, то теперь, просочившись через Интернет, нам позволено посетить резиденцию своего друга по "аське", живущего где-нибудь в Австралии или во Флориде.

Можно пойти даже дальше. Предусматривается возможность организовать свой собственный город, в который будут прибывать виртуальные туристы со всех концов планеты. Доступными строительству станут такие общественные заведения, как музей, казино, танцевальный клуб, бар и куча других зданий. На самом деле, полный список невозможно привести по одной простой причине: количество вариаций ограничивается только собственным воображением. "Все будет по-вашему!" - таков девиз этой игры, за который ее так полюбили тысячи игроков. Насколько все будет по-нашему, мы узнаем уже в следующем году.

– А.Щ.

Psychotoxic

Жанр	FPS
Издатель	CDV
Разработчик	NuclearVision
Дата выхода	I квартал 2003 года

Среди представленных на ECTS новинок в области шутеров следует отметить такой любопытный проект, как Psychtoxic. Действие игры происходит в 2020 году в городе будущего образца не пост-, но почти-апокалипсиса. И действительно: трое из небезызвестной четверки "Всадники апокалипсиса" к началу игры прочно обосновались в городе, давно уже превратившемся в рассадник злодейств человеческих. Осталось лишь дождаться четвертого, который вот-вот должен появиться, чтобы началось такое светопреставление, по сравнению с которым шоу Жан Мишеля Жарра - неумелое размахивание фонариком.

Кого же противопоставить армии Тьмы, надвигающейся на Землю? Как это и должно быть в хорошем блокбастере, главный герой у нас - девушка. Но не простая. Angie Prophet – последняя надежда человечества – по совместительству является Ангелом во плоти (не только в смысле внешности, но и профессии), а также Хранителем всего... Короче, просто всего. А поскольку все имеет тенденцию скоро отправиться в тартарары, положение надо менять в корне. Чем мы и займемся.

Помогать в наставлении людей на путь истинный нам будет виртуальный персонаж Max, в силу своего положения беспрепятственно путешествующий по сетям, который снабдит нас необходимой для выполнения задач информацией. Кроме Макса, у нас будут неоспоримые средства убеждения количеством в 20 видов, включая автоматы, пулеметы, а для особо непонятливых - еще и ракетница. Но битва за спасение человечества будет происходить не только на улицах и в домах мегаполиса. Будет существовать еще одно поле битвы - разум человека. И вот тут нашей Angie помогут ее профессиональные умения - Божественный свет из глаз, Чудодейственные Нотации, а также метод психоанализа, используемый в очень запущенных случаях. "Хождения по мукам" внутри головы очередного грешника, где нет понятий времени и пространства, будут осуществляться в стиле аналогичных в Max Payne, что означает очень атмосферную "фичу" в игровом процессе.

В конце концов наша представительница правых сил столкнется лицом к лицу с самим воплощением Четвертого Всадника, дьявольски изощренной личностью Aaron'ом Crowby, главой мегакорпорации (привет Биллу Гейтсу!), захватившей власть над городом. Что за этим столкновением последует, догадаться несложно - Happy End в нашей индустрии неотвратим. Куда до него всяким там апокалипсисам!

– А.Щ.

Strident – The Shadow Front

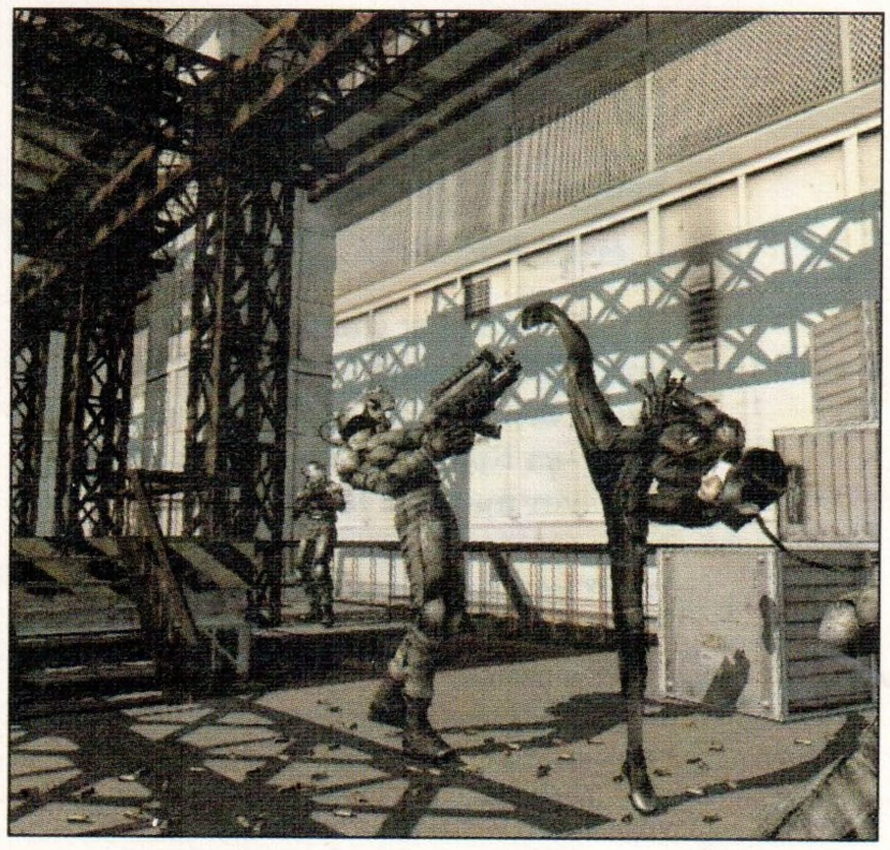
Жанр	FPS/TPS
Издатель	Phantagram Interactive
Разработчик	Phantagram Ltd.
Дата выхода	I квартал 2002 года

На ECTS была представлена целая серия шутеров, действие которых происходит в не очень далеком будущем. Причем будущее это выглядит неизменно безрадостным – разруха, войны, запустение. Недалеко от такого видения ушла и новая игрушка компании Phantagram под названием "Strident – The Shadow Front".

Третья мировая война будет. Скажу даже больше – человечество ее, вопреки всем ожиданиям, переживет, умудрившись при этом сохранить какое-то подобие цивилизованного общества, наполненного, правда, пресловутыми киборгами и панками. ООН станет главным и единственным блюстителем международного порядка. Для проведения специальных операций под эгидой ООН будет организовано суперподразделение FIST, оснащенное по последнему слову техники. Что характерно – суперподразделение в почти полном составе погибнет через несколько месяцев службы. В живых останется только один представитель подвида "суперподразделенцев" – Очень Красивая И Грустная Девушка (имя ее пока в пресс-релизах не разглашается). Почему грустная? Да потому что всех напарников положили, и теперь весь объем работы по спасению мира перешел на нее. Загрустишь тут...

Нас ждут 20 уровней-миссий, на каждый из которых будет уходить по заверениям разработчиков около получаса. В основном это будут урбанистические пейзажи городов будущего. Главная героиня одета не в банальные шортики и маечку, а в самый настоящий бронированный суперкостюм, позволяющий прыгать на несколько метров вверх, впиваться когтями в стены домов и, естественно, спокойно ловить вражеские пули. В начале каждой миссии нам на движке игры (самопальном, но до обалдения красивом) покажут брифинг, дадут выбрать оружие и тип бронекостюма – пошустрее для stealth миссий и попрочнее для assault. Задачи миссий включают в себя просачивание сквозь ряды врага на базу, подрывную деятельность, эскорт и удержание обороны. Играть придется чаще всего в одиночку, но иногда и в команде с полицией. Камера будет отображать действие как от первого (удобно при стрельбе), так и от третьего лица (во время рукопашного боя с противником).

– А.Щ.



Escape from Alcatraz

Жанр	Action/Strategy
Издатель	CDV
Разработчик	Philos Entertainment Inc.
Дата выхода	I квартал 2002 года

"Убегать всегда, убегать везде, убегать по суше и воде!" – таков девиз новой игрушки от Philos Entertainment Inc. В Escape from Alcatraz действие происходит в альтернативном нашему мире, где современные технологии зачастую граничат с достижениями хорошо если прошлого века. Общество изнемогает под ярмом тоталитарного режима. Поэтому и существует целая россыпь тюрем, в которых томятся всяческие руководители повстанцев, гениальные научные умы и прочая шантрапа, не прошедшая тест на благонадежность. Им и будет устраивать побеги наша команда подпольщиков-оперативников.

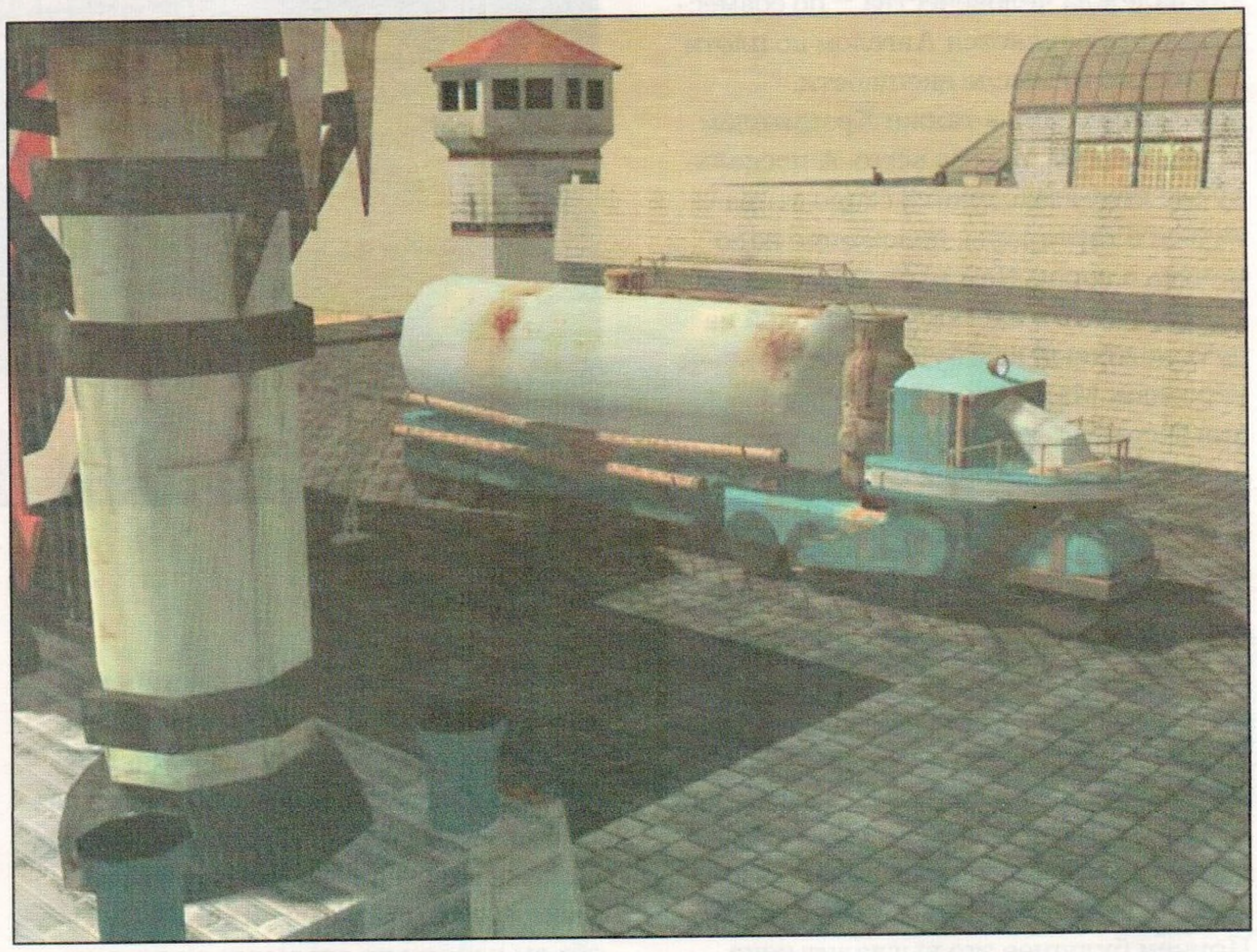
Состоит она из пяти человек. Каждый из них – гениальный специалист в своей области. Хотите незаметно избавиться от во-о-он того часового? Берете силовика, объясняете ему задание (это самое сложное место), и все - о часовом можно больше не беспокоиться. Это если нет желания самому взять силовика под контроль и расправиться с этим нечаянным свидетелем наших хулиганствований. А можно подослать к многострадальному часовому девушку, чтобы она отвлекала его от наблюдения за побегом. Короче говоря, Commandos помните? Теперь вообразите его в полном 3D, с упором в action и решением всевозможных задачек по преодолению препятствий вроде запертой двери, хмурого охранника или раздвижного моста.

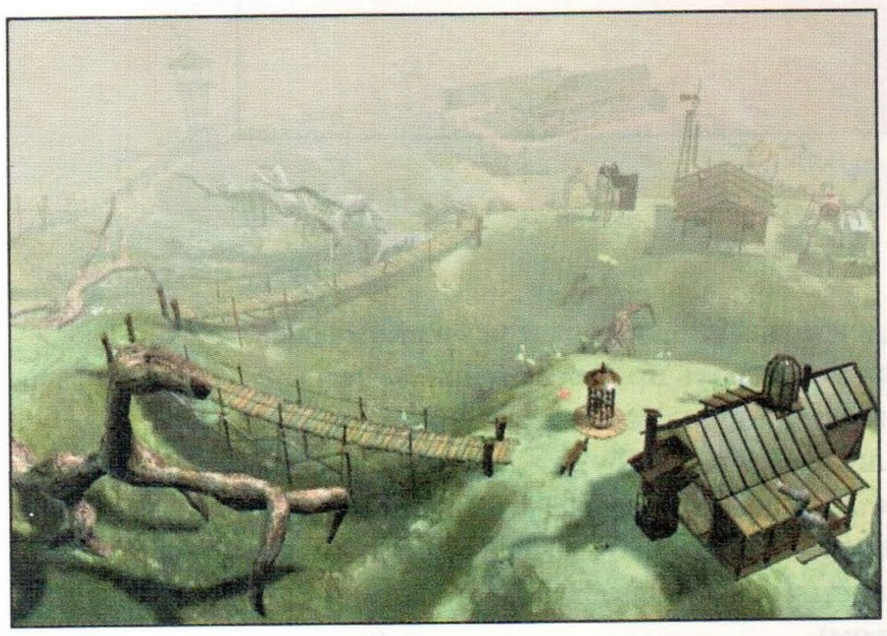
Камера будет обладать полной свободой передвижения, поэтому мы сможем, прежде чем бежать за угол нашей драпающей толпой, заглянуть туда пугливым оком объектива и просканировать на предмет патруля.

Вытаскивание друзей из застенков будет сопровождаться попутным саботажем правительственных объектов, что, несомненно, придаст игре шарм бунтарства. Ну и, в конце концов, нам придется вострить лыжи и делать ноги, подобно Шону Коннери в фильме "Скала", из святая святых всех тюремных заведений – неприступного острова-тюрьмы Алькатраса.

Очень жаль, но движок игры не поддерживает системы разрушения всех объектов, то есть невозможно будет подложить к стенке камеры взрывчатку и, полюбовавшись красивым взрывом, вытащить обалдевшего заключенного на свободу, наплевав на задуманные разработчиками обходные пути.

– А.Щ.





Grand Prix 4

Жанр	Автосимулятор
Издатель	MicroProse
Разработчик	Infogrames
Дата выхода	Март 2002

Предупреждение. Несмотря на то, что опубликованная ниже информация в большинстве своем получена из уст г-на Краммонда и его соратников, следует принять во внимание тот факт, что разработка GP4 в настоящий момент находится на своем начальном этапе, а посему некоторая часть данного материала может не соответствовать тому, что принесет нам релиз.

Тем не менее, мы попытаемся собрать воедино все то, что нам известно о сверхновом симуляторе первой Формулы от MicroProse, и из крохотных информационных кусочков (как официальных, так и не очень) составить целостную картину того, что ожидает нас в пока далеком, но от этого не менее манящем, будущем.

Уже сейчас доподлинно известно, что Grand Prix 4 будет основана на событиях завершающегося в эти дни чемпионата 2001-го года со всеми его семнадцатью трассами, одиннадцатью командами и "красным бароном" Михаэлем Шумахером в роли завсегдатая верхней строчки турнирной таблицы. Совершенно ясно, что к моменту выхода игры такое положение вещей уже не будет актуальным. Но и в этом есть свой несомненный плюс. Какой? Сейчас объясню.

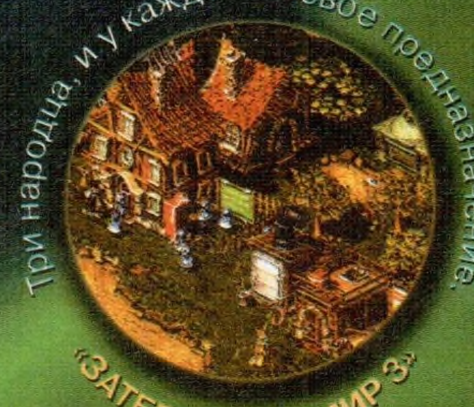
Серия Grand Prix всегда славилась доскональнейшей проработкой практически всех, даже совсем незначительных аспектов жизнедеятельности Формулы 1, что достигалось долгим и кропотливым трудом разработчиков. Понятное дело, что времени на столь глубокие творческие изыскания уходит уйма, и к моменту успешного завершения проекта вчерашняя действительность успевает превратиться

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

НАСТУПИЛ СЕНТЯБРЬ.
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ
ИГРУШКИ

snowball.ru™
лучшие игры по-русски



123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

в историю. А в результате неблагодарные геймеры начинают ворчать об устарелости игры, забывая о том, что если бы MicroProse вчера взялась бы предугадывать события дня сегодняшнего, то очередная GP обогатилась бы достаточно большим числом условностей, что лишило бы игру присущего только ей шарма.

Так что давайте радоваться, что в Grand Prix 4 мы будем гоняться пусть в слегка устаревшем, но зато абсолютно точно переведенном в мир виртуальный, чемпионате. А злободневностью пусть занимаются фанаты-патчмейкеры, о творчестве которых мы уже рассказывали в майском номере "Навигатора".

По уверениям разработчиков, для GP4 создан совершенно новый сверхпродвинутый графический движок, благодаря которому мы получим на порядок более качественную картинку, а также собственную 3D-модель болида для каждой из команд и даже полностью трехмерные треки и боксы. К слову, о пит-стопах. В прошлых сериях Grand Prix именно они являлись самым слабым местом в графической части игры, теперь же нас ждут самая настоящая дозаправка и смена резины, на которые можно будет посмотреть со стороны.

Существенная переработка коснется и модели повреждений. Отныне вышедшая из строя машина будет оставлять за собой следы бензина или масла на трассе, чем не преминут "воспользоваться" ближайшие преследователи, которым придется испытать на себе все прелести скользкого асфальта. Это приведет к вылету в гравий, вернувшись откуда, неудачники вытащат за собой ошметки этого, совершенно непригодного для Ф-1, дорожного покрытия.

Не может не радовать тот факт, что гоночные баталии новой Grand Prix будут оформлены таким же образом, как и во время телетрансляций.

Тем читателям, кто боится обмануться в своих ожиданиях, я бы порекомендовал сей абзац пропустить, поскольку он посвящен слухам, вовсю обсуждающимся на GP'шных форумах. А для своих бесстрашных собратьев я торжественно сообщаю, что, вероятно, в Grand Prix 4 нам дадут полную свободу действий, за неблагоприятные последствия которой отвечать придется нам самим.

Все начнется с прогревочного круга, по ходу которого у нас будет лишняя возможность на низкой скорости осмотреть арену предстоящего сражения, но при этом придется строго придерживаться своей, заработанной в квалификации, позиции. Уже во время гонки, в случае каких-либо эксцессов, на трассу будет выезжать пейс-кар, который станет медленно возить за собой пелетон до тех пор, пока приемлемые для автоспорта условия не будут восстановлены. Далее, во время въезда на пит-лейн никто не будет насильно ограничивать скорость - все "бразды правления" болидом будут в наших руках, однако за нарушение правил к нам будут применяться различного рода санкции: от десятисекундной штрафной остановки в боксах до полного исключения из гонки. Ну а если мы все же доберемся до заветной финишной черты, то простым ее пересечением дело не закончится - сначала нужно будет благополучно добраться до своего гаража и только потом браться за пересчет заработанных очков.

Даже приблизительная дата выхода в свет четвертой Grand Prix пока хранится в строжайшем секрете. Однако мы в силах более или менее точно эту дату предсказать. Как уже говорилось выше, GP4 будет целиком и полностью посвящена нынешнему чемпионату королевских автогонок. Что бы это значило? А вот что. Давайте оглянемся на уже существующие игры этой серии и сравним даты их релизов с сезонами, в них представленными.

Итак. Вышедшая в 92-м году F1GP была основана (пусть и с искаженными именами пилотов) на событиях года 91-го. GP2 вышла в 95-м и при этом содержала в себе сезон'94. Миллениум принес нам Grand Prix 3 с ее чемпионатом 98-го года. Наконец, подробно описанная по соседству GP3 2000 с ее двухтысячным сезоном вышла всего два месяца назад. В итоге мы имеем явную тенденцию, согласно которой MicroProse выпускает свои "формулические" игры с годичным (GP3 в данном случае является исключением) запозданием, что дает нам полное право рассчитывать на то, что релиз Grand Prix 4 состоится уже в следующем году.

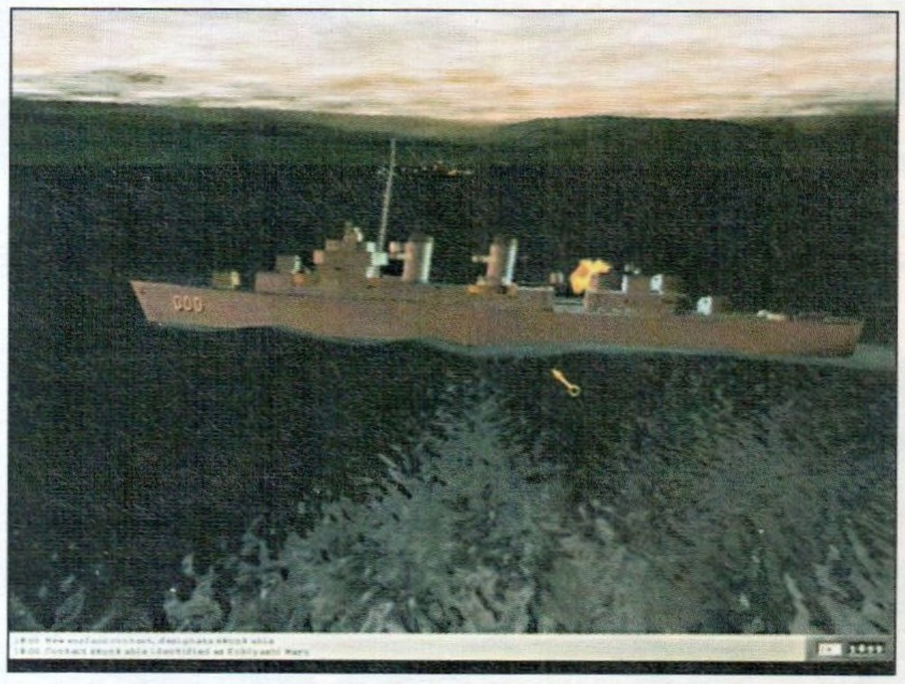
Судя по всему, нас ожидает совершенно новый взгляд на автогонки Формулы 1. И я почему-то верю в то, что наши ожидания Большой Игры сбудутся. Тем же, кто в этом сомневается, я посоветую взглянуть на GP3 2000 - всего за один год Краммонду и компании удалось сделать практически новую игру. А ведь для работы над Grand Prix 4 времени еще ой как много...

- B.C.

Destroyer Command

Жанр	Симулятор
Издатель	SSI
Разработчик	UbiSoft
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

SSI, ныне находящаяся "под колпаком" у UbiSoft, в настоящее время занята работой над новым морским симулятором. На этот раз мастера воргеймов и симуляторов разрабатывают Destroyer Command, симулятор американского эсминца времен второй мировой войны.



Интересно, что сетевой режим Destroyer Command будет полностью совместим с симулятором подводной лодки Silent Hunter II. Подобный пример "интегрированных" продуктов не единичен, впервые такую схему применила Microprose со своим M1 Tank Platoon 2. Особенно интересно будет посмотреть на подобную совместимость с позиций сетевой игры. Противостояние американского эсминца и немецкой подлодки – это будет что-то. Помимо этого, обещана полноценная одиночная компания, действие которой будет происходить как в Атлантическом, так и в Тихом океане, так что будет возможность повоевать не только с немцами, но и с японцами. Между прочим, многие из миссий будут являться полными копиями реальных баталий.

Разработчики Destroyer Command постоянно напоминают, что их игра будет максимально реалистичной. Помимо кораблей, в игре будет также присутствовать авиация, естественно, с обеих сторон, так что зенитчикам скучать не придется. Что же касается графики, то за нее можно не беспокоиться: в качестве основы используется немного улучшенный движок Silent Hunter 2, в список нововведений включена поддержка DirectX 8, сие подразумевает великолепные спецэффекты.

– Ю.П.

FIFA 2002

Жанр	Симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

Работы над очередным шедевром EA Sports близятся к завершению. Базой для FIFA 2002 послужил совершенно новый движок, одна из основных задач которого – создание максимально реалистичного изображения. Следует отметить, что с этими требованиями он справляется - достаточно взглянуть на модели футболистов, чтобы в этом убедиться. Однако высокодетализированные модели игроков – лишь верхушка айсберга, настоящая революция видна на трибунах. Да, зрители до сих пор представляют собой "лестницы" из спрайтов, однако теперь их количество увеличилось на порядок, да и выполнены куда более качественно. Одним словом, создается ощущение реальных трибун.

Что же касается игровой "начинки", то здесь перемен куда меньше. Все изменения свелись, по сути, к тому, что добавлено несколько новых команд да существенно "перетрясены" рейтинги. Будем надеяться, что российские команды будут выглядеть куда более пристойно, хотя на этот счет есть большие сомнения. В остальном же - FIFA 2002 остался все тем же стандартом футбольных симуляторов, на который должны будут равняться все конкуренты. Делать из него что-то большее нет смысла, да и невыгодно для самой EA Sports – надо же еще менеджер продавать.

Легкой жизни для новинки от EA Sports не предвидится, хотя бы потому, что в момент ее появления в про-

даже состоится релиз UEFA Champions League Season 2001/2002, который не будет отставать от конкурента как минимум по графике. Будет жарко...

- Ю.П.

Hot Wheels Jetz

Жанр	Аркада
Издатель	Eagle Interactive, Inc.
Разработчик	THQ
Дата выхода	Октябрь 2001 года

Похоже, что тема "игрушечных" игр становится популярной, достаточно вспомнить тот же Army Man. Среди всего этого многообразия встречаются действительно удачные вещи, такие, как Airfix Dogfighter и Re-Volt. Довольно часто за подобными проектами стоят фирмы, производящие настоящие игрушки. Вот и новая игра от THQ "Hot Wheels Jetz", выход которой намечен на октябрь, создается в тесном сотрудничестве (если не сказать - по заказу) с известной компанией Hot Wheels.

Что же представляет собой новое детище THQ? Да все тот же Airfix Dogfighter, с той лишь разницей, что поршневые истребители времен второй мировой войны здесь заменены на современные реактивные самолеты, игрушечные оригиналы которых, естественно, производит Hot Wheels. Всего обещано пятнадцать видов авиатехники, среди них будут такие известные, как F-15 и штурмовик

A-10. Помимо этого, разработчики обещают порядка десяти миссий и хардкорный геймплей. Звучит довольно убедительно, а если взглянуть на прилагаемые скриншоты, то и вполне красиво. Учитывая Airfix Dogfighter, можно смело утверждать, что подобные игры более чем жизнеспособны; если Eagle Interactive удастся хотя бы скопировать атмосферу предшественника, налицо аркадный хит. Хотя, конечно, продажи Hot Wheels Jetz вряд ли превысят аналогичные показатели игрушечных прообразов, ибо это число составляет сорок один миллион.

– Ю.П.

Lotus Challenge

Жанр	Симулятор
Издатель	Kuju
Разработчик	Virgin
Дата выхода	III квартал 2002 года

В последнее время некоторые из автопроизводителей обратили пристальное внимание на автосимуляторы. Следствием этого явилось появление таких игр, как Ford Racing, NFS: Porsche Unleashed, Beatle Crazy Cup, где марки, а иногда модели всех представленных автомобилей одинаковые. Очень грамотный маркетинговый ход, между прочим: люди с детства запоминают марку того или иного производителя, есть шанс, что в дальнейшем многие из бывших геймеров окажутся потенциальными покупателями настоящих автомобилей этой фирмы.

Не удержался от соблазна и Lotus. Анонсированная игра, носящая название Lotus Challenge, по своей идеологии больше всего похожа на NFS: Porsche Unleashed: список машин, ко-

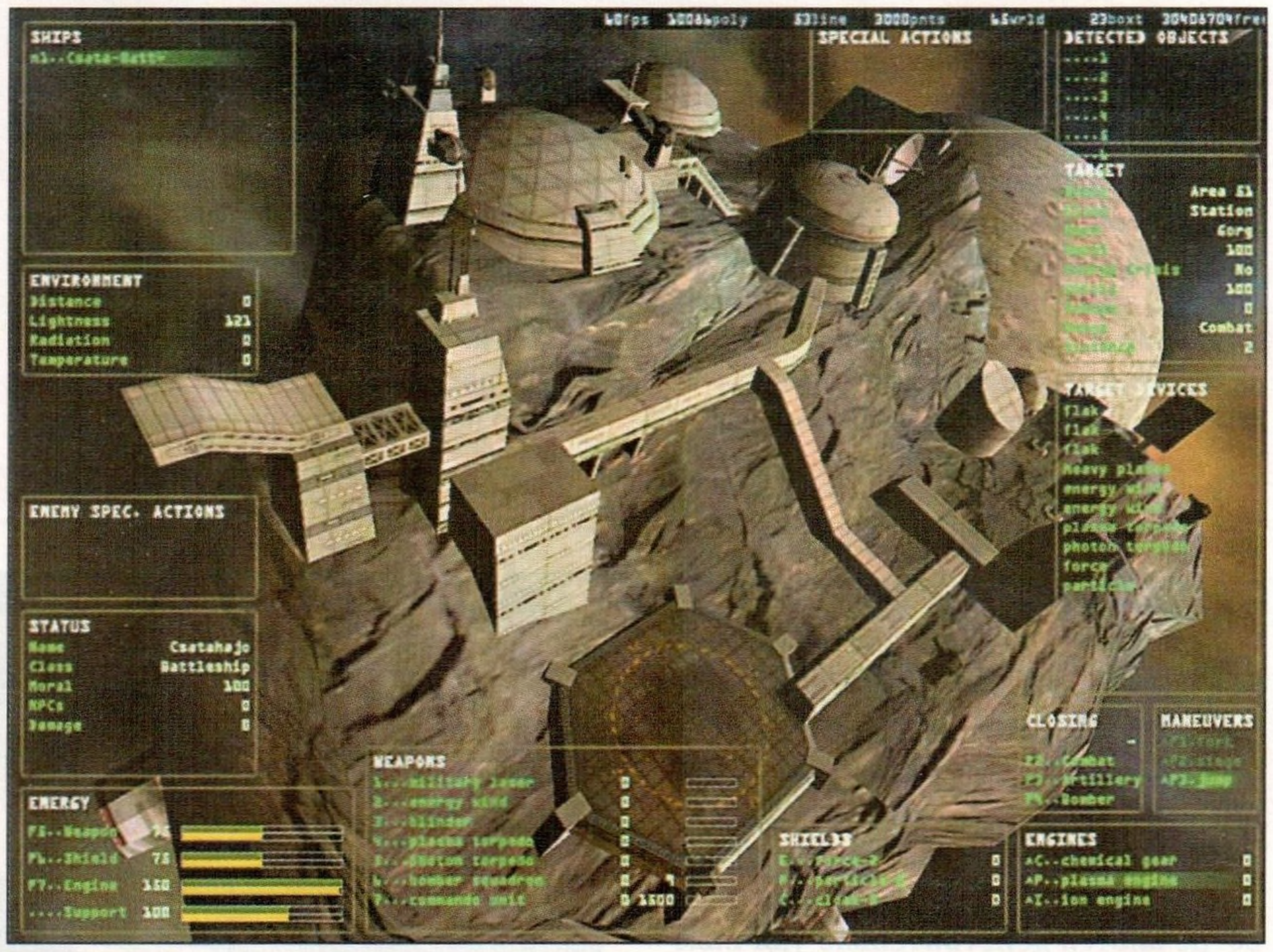
торые сможет опробовать игрок, начинается с самых первых моделей и заканчивается самыми последними разработками. Главным же отличием Lotus Challenge от подобных симуляторов станет то, что, наряду с серийными моделями, в игре будут доступны также и болиды Formula-1. Ничего в этом удивительного нет: Lotus – это не только производитель первоклассных спортивных автомобилей, но и одна из лучших гоночных команд Formula-1 за всю ее историю. Собственно, Колин Чепмен, основатель Lotus, начинал именно как владелец гоночной команды.

Разработчики Lotus Challenge особенно гордятся озвучкой автомобилей, впрочем, и графика выглядит более чем достойной. Будем надеяться, что мы получим отличный автосимулятор, способный занять место лидера среди ему подобных.

– Ю.П.

Imperium Galactica III: Genesis

Жанр	Стратегия
Издатель	Philos Entertainment
Разработчик	CDV
Дата выхода	IVквартал 2001 года



Первая часть этой глобальной стратегии умудрилась серьезно потеснить корифеев жанра, таких, как Master of Orion. К сожалению, продолжение Imperium Galactica оказалось далеко не столь удачным. Как известно, Бог любит троицу: разработчики игры, памятуя об этой поговорке, анонсировали третью часть игры, которая может в корне поменять представление о всей серии.

Для начала был создан кардинально новый, полностью полигональный движок. Благодаря этому Imperium Galactica III стала выглядеть куда динамичнее и уж точно красивее. Были внесены некоторые изменения в концепцию игры, однако основные моменты, которые выделяли Imperium Galactica среди подобных глобальных стратегий, остались на месте.

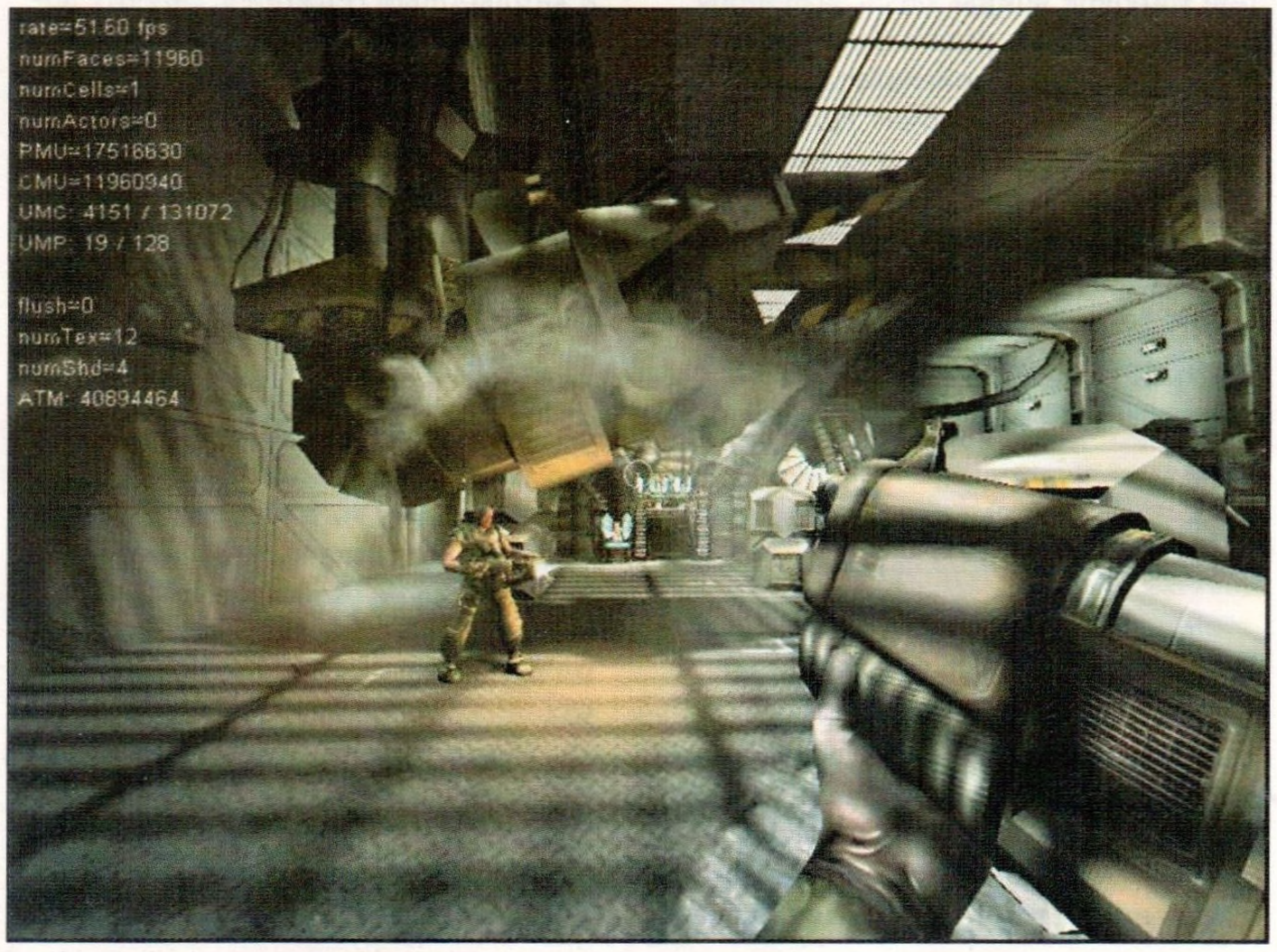
Разработчиками обещана нелинейная компания, всего насчитывается порядка шести вариантов развития сюжета. Сама компания включает десять миссий, которые, соответственно, выбираются в случайном порядке из двадцати пяти вариантов. Помимо этого, обещано порядка двадцати звездных систем, насчитывающих в общей сложности около ста планет. В качестве противников выступят пять инопланетных рас, которые будут сильно отличаться друг от друга.

В настоящее время из известных линий глобальных стратегий осталось всего две: Imperium Galactica и Master of Orion. Если раньше лидер был очевиден, то в нынешней ситуации трудно говорить о том, кто же окажется лучше.

– Ю.П.

Kreed

Жанр	FPS
Издатель	Бурут
Разработчик	Руссобит-М
Дата выхода	2002 год



Шедевры имеют обыкновение появляться оттуда, откуда их уж точно не ждут. Российская фирма Бурут до сего момента успела отличиться лишь достаточно посредственной RPG "Златогорье: Месть Пустоши". Впрочем, при всей явной недоделанности "Златогорья" были налицо попытки создать нечто оригинальное, да и графика была далеко не самой худшей. Однако этот "первый блин" не идет ни в какое сравнение с тем, что разработчики представили на ECTS. Речь идет о шутере Kreed.

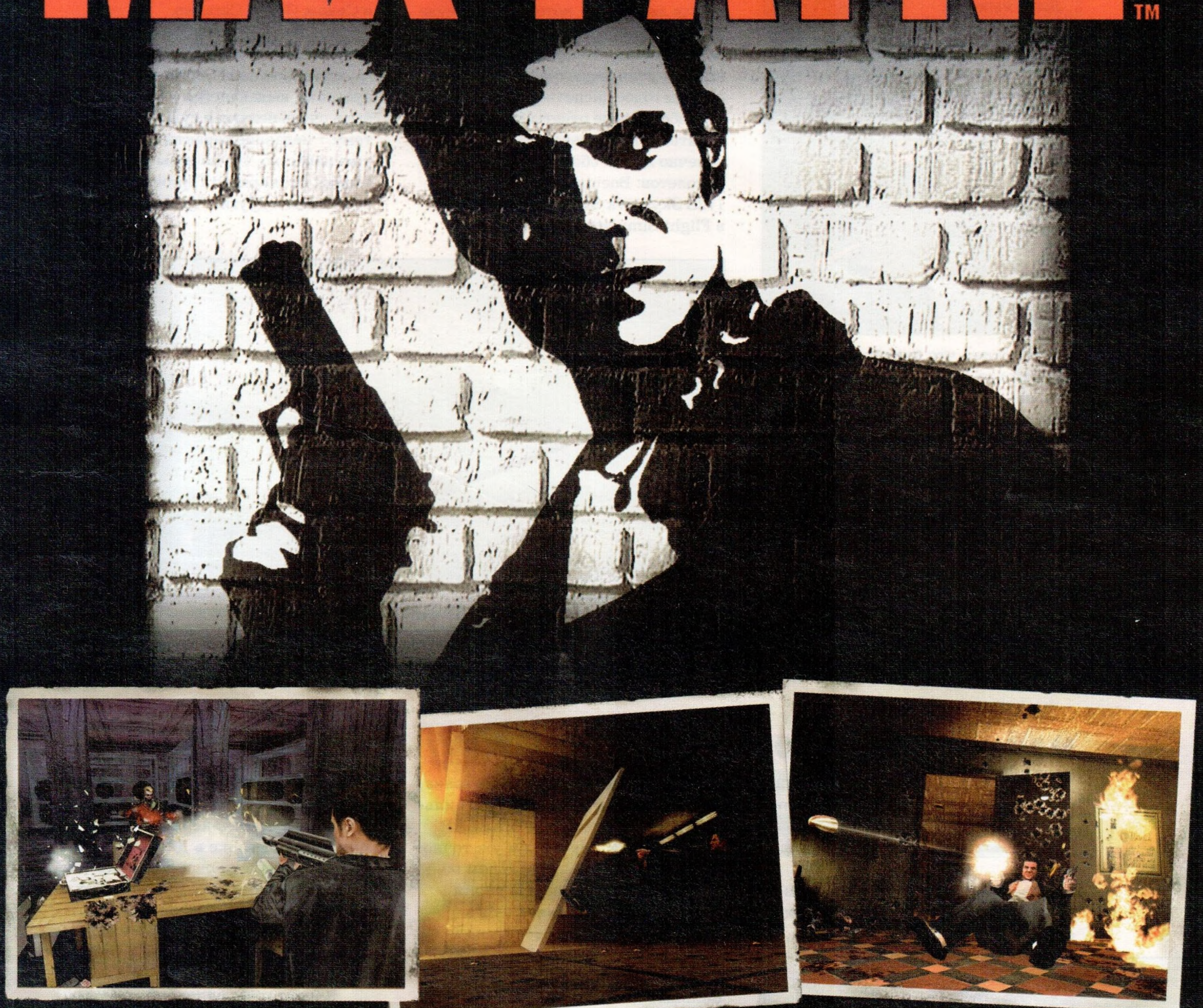
У многих, кто посмотрел ролик, демонстрирующий движок Kreed (его вы можете найти на журнальном диске), первой реакцией был шок. Никто даже и не подозревал, что малоизвестная

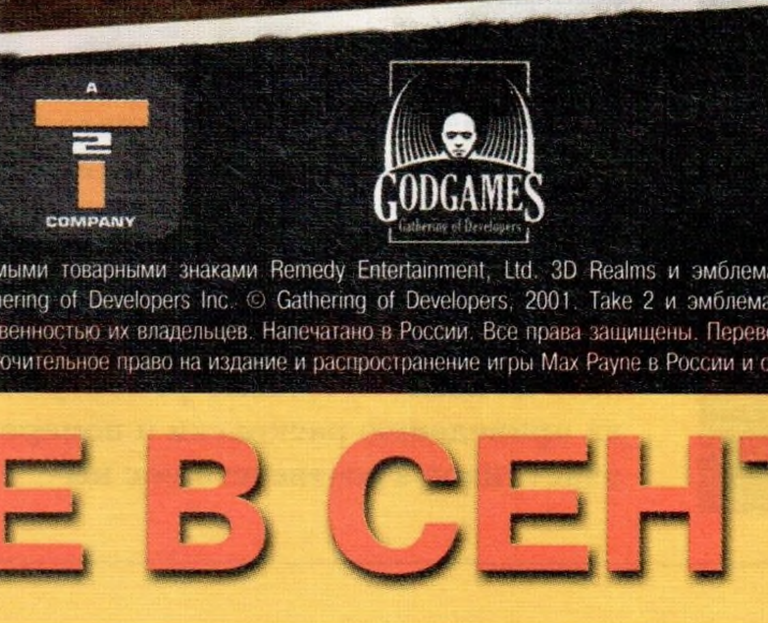
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

MAX PAYNE™





REMEDY™ 3D REALMS A TAKE 2 COMPANY GODGAMES Gathering of Developers ЛОГРУС 1С®

Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Apogee Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

ЖДИТЕ В СЕНТЯБРЕ

российская команда разработчиков способна создать движок, по качеству реально конкурирующий с последними разработками буржуев, особенно удачно получились тени и вода. Налицо очень грамотное использование самых последних технологий, в частности, DirectX 8.0; помимо этого, обещана скелетная анимация персонажей, до четырех тысяч полигонов в одной модели и многое другое.

Что же касается самой игры, то тут все намного туманнее. Обещан очень интересный одиночный тип игры, действие которого будет разворачиваться на территории огромного космического корабля. Помимо этого, обещано как минимум четыре типа сетевых баталий, включающих в себя как стандартный DeathMatch, так и командные поединки. Остается лишь надеяться, что разработчикам удастся создать игру, качество геймплея которой будет сопоставимо с ее великолепным движком. *–Ю.П.*

Flight Simulator 2002

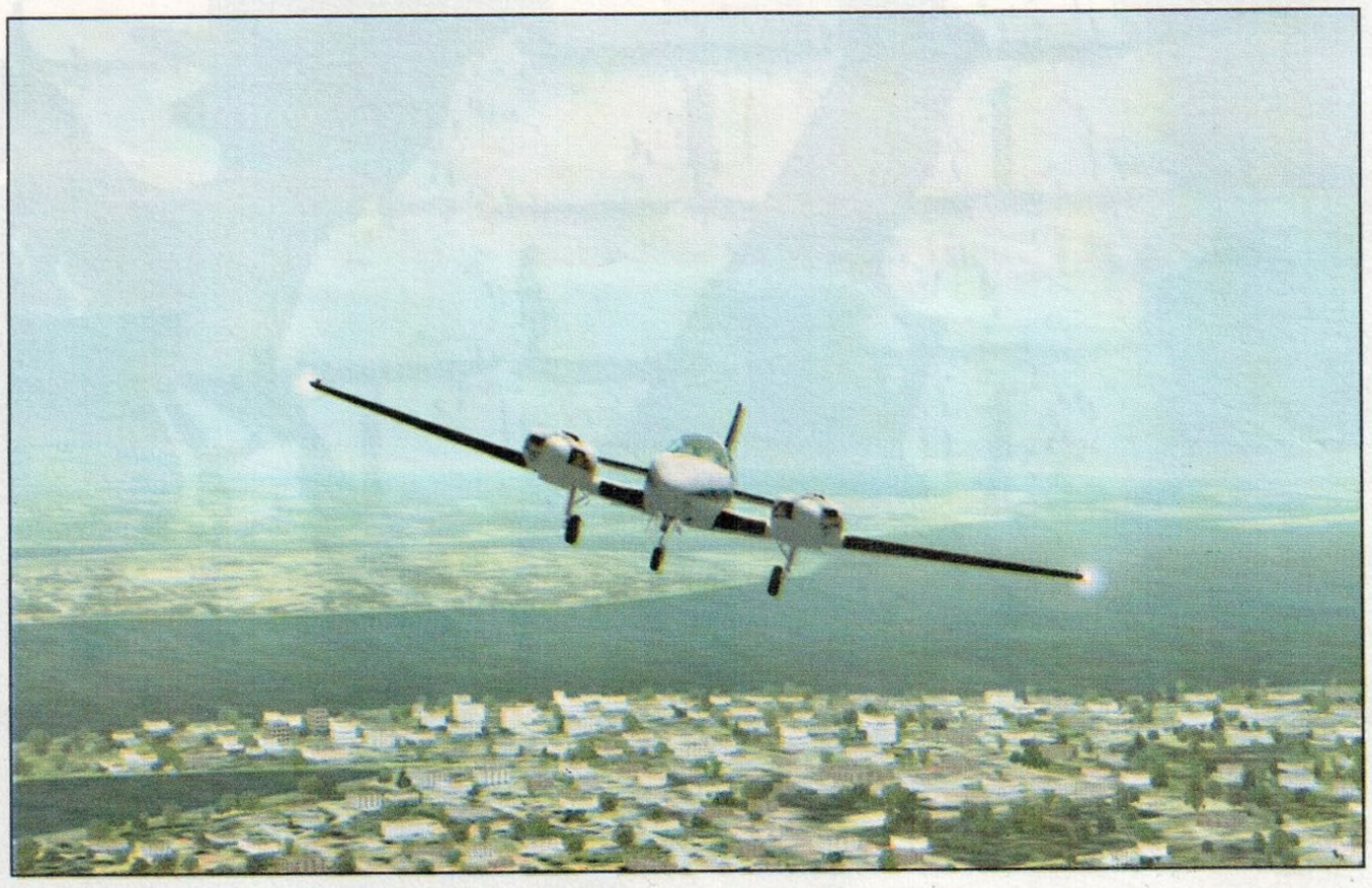
Жанр	Симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Дата выхода	Осень 2001 года

Не секрет, что линейка Flight Simulator от Microsoft всегда отличалась максимально возможной проработкой физической модели, по сути, после этой игры человек с определенными навыками будет способен управлять реальным самолетом. Межу прочим, помимо различных тренажеров, пилоты армии США используют Flight Simulator 2000.

Что же касается Flight Simulator 2002, то в этой игре реализм по сравнению с предшественником поднялся еще на одну ступеньку. Модернизированный движок Flight Simulator 2000 позволил создать практически фотореалистичную картинку: очень удачно получились облака, однако наиболее серьезным изменениям подвергся ландшафт, который стал куда более детализированным. В числе серьезных технических добавлений - продвинутая диспетчерская служба, причем голос диспетчера, а также ваши собственные ответы будут генерироваться специальной системой. И, конечно же, не обошлось без новых самолетов: Boeing 747-400 Cessna, 172S Skyhawk SP, а также первый в Flight Simulator гидросамолет, Cessna 208 Caravan, кроме того, в версии Flight Simulator 2002 Professional будут включены Raytheon Baron 58 и Cessna Grand Caravan.

Вот такой получается проект, потенциально способный стать лучшим гражданским авиасимом. У этой, безусловно, выдающейся игры может быть очень нелегкая судьба, причина тому – недавние теракты в США: уже известно, что из игры исчезнут здания Всемирного Торгового Центра, возможны и другие "потери".

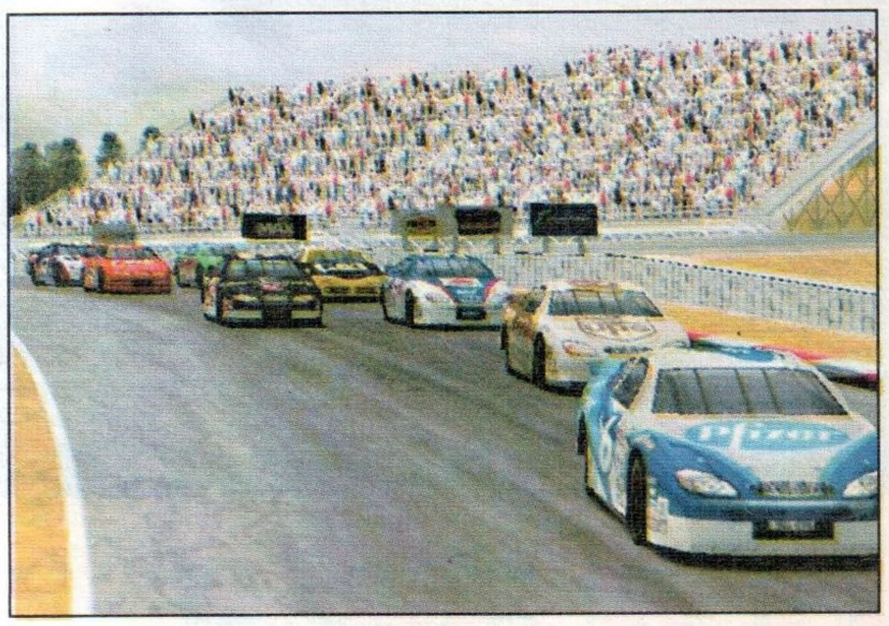
–Ю.П.



NASCAR Heat 2002

Жанр	Симулятор
Издатель	Monster Games, Inc
Разработчик	Infogrames
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

Несмотря на то, что многие из проектов Hasbro Interactive были, скажем так, не совсем удачными, среди них резко выделялась гонка, которая всегда приносила стабильный доход. Речь идет о NASCAR Heat, одном из лучших и уж точно самом красивом виртуальном воплощении американской серии NASCAR. Шло время, Hasbro Interactive была приобретена Infogrames, а NASCAR Heat продолжала приносить высокие и стабильные доходы, но уже новому хозяину.



Можно было и не сомневаться, что обязательно появится продолжение. Судя по той информации, что поступила от разработчиков, изменения в NASCAR Heat 2002, по сравнению с предшественником, очень небольшие. По сути, все свелось к "косметическому ремонту" да приведению раскраски и номеров участников в соответствии с нынешним сезоном. В этом свете крайне неоднозначно выглядит то, что в списках участников фигурирует погибший на гонке в Дайтоне Дейл Эйрнхардт. Сами разработчики считают, что таким образом они чтят память великого гонщика, однако многие могут воспринять это как кощунство и попытку заработать на имени Дейла.

В принципе, разработчиков упрекнуть не в чем: графика NASCAR Heat до сих пор является не превзойденной для конкурентов, остается лишь немного подправить физику да достаточно убого сделанную систему повреждений. В том, что NASCAR Heat 2002 будет стабильно покупаться, можно даже не сомневаться - любовь американцев к NASCAR безгранична...

- Ю.П.

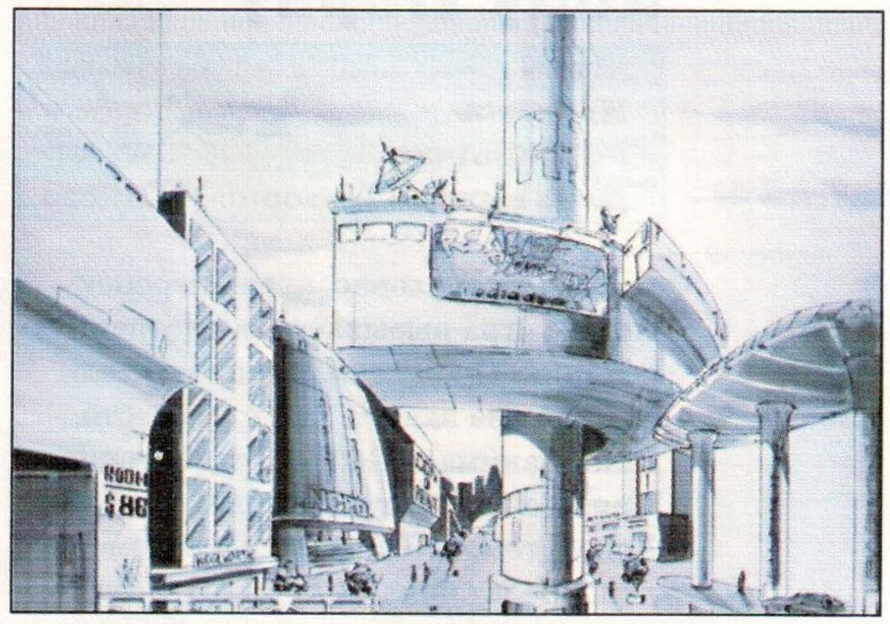
Neocron

Жанр	MMORPG
Издатель	Reakktor Media
Разработчик	CDV
Дата выхода	IV квартал 2001 года

В настоящее время онлайновые RPG (MMORPG) переживают свой расцвет. Число анонсированных проектов перевалило за десяток, и эта цифра увеличивается от месяца к месяцу. Однако у многих из этих проектов есть существенный недостаток – они не оригинальны по своей сути.

Кроме того, ощущается явный недостаток футуристических онлайновых RPG, даже не так давно появившаяся Anarchy Online не решает проблему, поскольку во многом является стандартной MMORPG. Впрочем, в скором времени может появиться своеобразная панацея и имя ей - Neocron.

По задумке, действие этой MMORPG происходит после третьей мировой войны на территории мегаполиса Neocron и его окрестностях, однако достаточно беглого взгляда,



чтобы понять, что же послужило прообразом игры. По сути, это не что иное, как онлайновый Deus EX. Мир Neocron огромен, ничего подобного мир онлайновых RPG еще не видел: дело не в размерах территории, а в масштабах. Разработчики собрались предоставить игрокам, которых может быть до шестидесяти тысяч, огромный мегаполис с развитой инфраструктурой. Здесь вы сможете найти и полицию, и стриптизерш в барах. Помимо этого, окрестности и часть самого города кишат мутантами, да и без преступных группировок дело не обойдется, так что скучать не придется. Одним словом, Neocron вряд ли окажется невостребованным, хотя бы благодаря своей оригинальности.

–Ю.П.

NY Race

Жанр	Аркада
Издатель	Kalisto
Разработчик	Wanadoo
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

Игры по мотивам фильмов... В большинстве своем они ужасны, ибо на разработку дается от силы полгода, так как релиз должен быть максимально приближен к дате выхода картины. Однако бывают редкие исключения, когда игра по фильму оказывается стоящей вещью, чаще всего это происходит, когда исходная картина давно уже в прокате, а разработчики не столь "зажаты" в сроках выхода. Похоже, подобной вещью может оказаться и NY Race.

Отправной точкой при создании игры стали древняя-предревняя аркада и лента Люка Бессона "Пятый элемент". Помните гигантский мегаполис, где перемещались миллионы летающих автомобилей? Так вот, вам выпала честь управлять одним из них. Далее оригинальность заканчивается, поскольку под стильной оболочкой скрывается стандартная аркадная гонка.

В принципе, на этом можно бы поставить точку, если не одно обстоятельство. Дело в том, что в NY Race правит бал не столько геймплей, сколько дизайн. Автомобиль здесь не едет по шоссе, а летит, это сильно изменяет игру, насколько удачно - это уже зависит от разработчиков. Особенно впечатляюще смотрится тот огромный поток машин, который движется в пространстве, можно даже и не сомневаться, что разработчики заставят игроков лавировать между ними. Дополнительное преимущество игре дает тот факт, что NY Race, как уже говорилось, создан по мотивам "Пятого элемента". Зачастую поклонники готовы потратиться на любую вещь, хоть как-то связанную с их кумирами.

– Ю.П.

Rally Trophy

Жанр	Симулятор
Издатель	BugBear
Разработчик	JoWooD
Дата выхода	IV квартал 2001 года

Эта, безусловно, очень перспективная игра вызывает неоднозначную реакцию. Среди симуляторов ралли она должна занять такое же место, какое занимает Grand Prix Legends в ряду симуляторов гонок Формула-1. Дело в том, что каждый из автомобилей, представленных в Rally Trophy, является своеобразной вехой в истории раллийного спорта. Достаточно упомянуть такие названия, как Lancia Stratos и Audi Quattro, чтобы понять, насколько это утверждение соответствует истине.

Классическими являются и трассы, среди которых будет и легендарная "Ралли Монте-Карло". Интересно, что в качестве эксперта, а заодно и разработчика, выступает Падди Хопкирк, побеждавший в Монте-Карло за рулем не менее легендарного Mini Cooper в далеком 1965 году.

Одним из главных козырей игры должна стать великолепная графика. По этому показателю Rally Trophy способна поставить новые стандарты в своем жанре. Следует отметить прекрасно выполненные модели автомобилей, а также отлично проработанные трассы. А вот с физикой могут возникнуть проблемы: попавшая к нам тестовая версия показала, что модель поведения автомобилей несколько недотягивает до идеальной, особенно неприятно удивила плохая проработка заносов. Помимо этого, в упрек можно поставить плохо проработанную модель повреждений. Впрочем, это все-таки тест, скорее всего, финальный релиз будет значительно лучше.

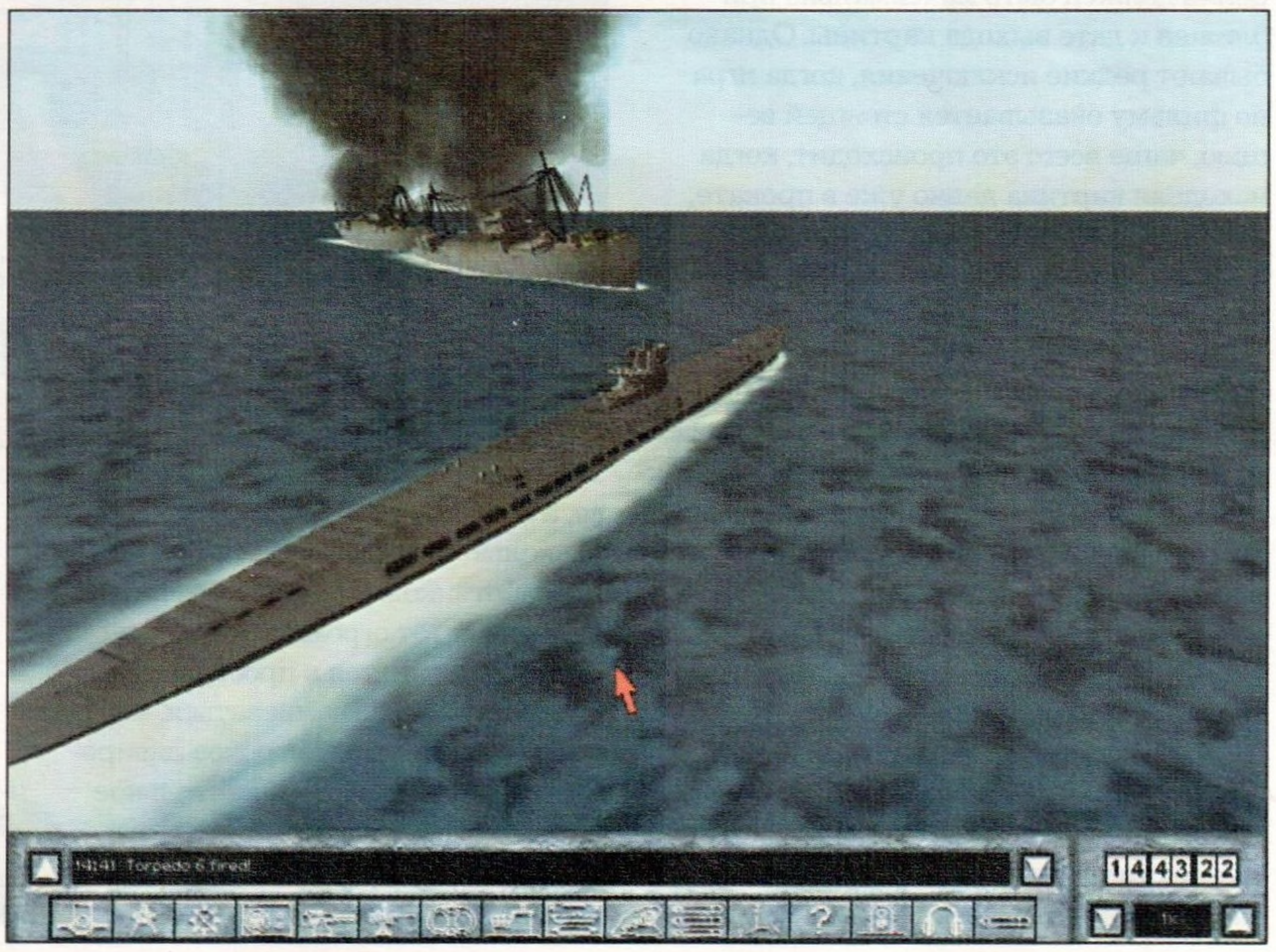
– Ю.П.

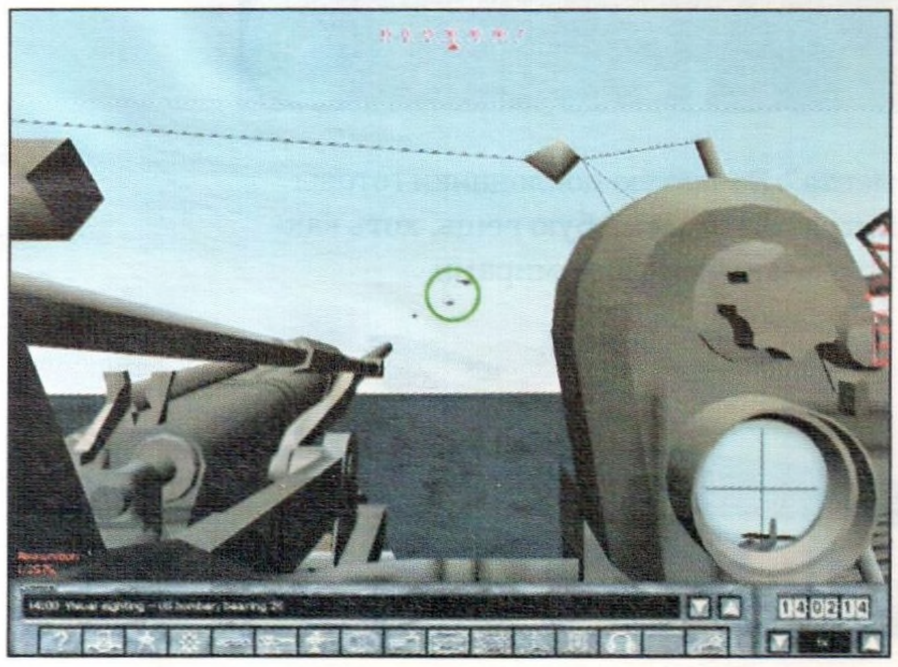
Silent Hunter II

Жанр	Симулятор
Издатель	SSI
Разработчик	UbiSoft
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

Помимо Destroyer Command, в "обойме" игр от SSI имеется также симулятор подводной лодки Silent Hunter II. Работа над игрой близится к завершению, Silent Hunter II должен стать образцом в своем жанре, как несколько лет назад им была предыдущая его часть.

Как и в первой части, нам предстоит командовать U-boat'ом – немецкой подводной лодкой времен второй мировой войны. Соответственно, местом, где будет проходить компания, является Атлантика, основными заданиями станут атаки на конвои союзников. Разработчиками обещано





1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

ПЕРСИДСКИЕ ВОЙНЫ

Кольцо царя Соломона – подарок небес, приносящий обладателю небывалое могущество и власть над видимыми и невидимыми мирами... Три племени воителей отправляются на его поиски. Это прекрасные и воинственные Амазонки, повелевающие могущественными джиннами, Бедуины с их боевыми львами и гигантскими скорпионами и фантастические Гули, создатели ужасных машин, сеющих разрушение и смерть...

- стратегия в реальном времени с увлекательным сюжетом по мотивам восточных сказок
- более 100 миссий в нелинейной военной кампании на суше, на море и в воздухе
- более 90 фантастических персонажей из сказок 1001 ночи, владеющих оружием и магией
- опыт и навыки персонажей растут с каждым боем
- многопользовательский режим для 8 игроков

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

www.nival.com
games.1c.ru

1С® Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE

cryo

более ста высокодетализированных моделей различных судов и авиатехники. Помимо этого, игра будет включать в себя мультимедийную библиотеку, где можно будет найти не только ТТХ различных плавсредств, но и интервью с реальными подводниками – ветеранами.

Помимо этого, обещана максимально возможно проработанная модель подводной лодки. По своим параметрам игровая модель будет мало отличаться от реальной жизни. Образно говоря, если вы стали в Silent Hunter II профи, то вполне сможете управлять и настоящей субмариной. Что же касается сетевого режима, то, как уже говорилось, игроков ожидает приятный сюрприз. Дело в том, что сетевой код Silent Hunter II полностью совместим с Destroyer Command. Насколько интересным окажется подобных ход разработчиков, мы узнаем в самое ближайшее время.

– Ю.П.

Supercar Street Challenge

Жанр	Симулятор
Издатель	Exakt
Разработчик	Activision
Дата выхода	Осень 2001 года

Ввиду того, что серия Test Drive по сути проиграла битву Need For Speed и спешно эмигрировала на X-Box, Supercar Street Challenge от Activision остался единственным достойным конкурентом детищу EA. У новичка есть все шансы завоевать значительную часть сектора рынка автосимуляторов не только на PC, но и на PS2, для которого SSC первоначально и делался.

Что же у новичка в активе? Для начала, лицензия на использование десяти суперкаров, среди которых имеются как серийные, так и концептуальные модели; среди машин можно встретить такие модели, как Pontiac GTO и Callaway C12. Помимо этого, машины можно будет переделать по своему вкусу. Дело в том, что каждый из представленных автомобилей состоит из десяти секций, которые можно будет заменять по своем усмотрению. Может так получиться, что переделанный вами железный конь будет мало напоминать изначальную машину.

Что же касается трасс, то они проложены по улицам таких крупных городов, как Рим, Лос-Анджелес и Монако. К сожалению, предположения о том, что трассы будут условными, как в том же Midtown Madness, оказались неверными, - это будут замкнутые треки. Однако на примере eRacer наглядно показано, что такие гонки имеют право на существование.

– Ю.П.

TOCA Race Driver

Жанр	Симулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Дата выхода	2002 год

Компания Codemasters имеет уникальный дар преподносить поклонникам автосимуляторов что-нибудь эдакое, достаточно вспомнить великолепный Colin McRae Rally или совершенно чумовой по-своему геймплею Insane. Однако на этот раз компания превзошла саму себя, предложив игрокам совершенно новое ответвление в симуляторах. Речь идет о новой игре серии TOCA, TOCA Race Driver.

Дело в том, что в этой игре собственно гонка будет иметь далеко не абсолютное значение. Разработчики предлагают игроку вселиться в шкуру начинающего пилота, которому предстоит стать сначала просто гонщиком, а затем и звездой первой величины. Самое главное, что результат будет зависеть не только от выступлений, но и от поведения вне трассы. Образно говоря, Codemasters собирается выпустить смесь автосимулятора и симулятора жизни - эдакий гоночный вариант Sims. Игрок получит

в свое распоряжение виртуальное "Я", которое будет вольно делать все, что заблагорассудится, в частности, подписывать контракты с той или иной командой, общаться с механиками и многое другое.

Вместе с тем, TOCA Race Driver будет полностью соответствовать всем стандартам современных автосимуляторов. Помимо максимально детализованной графики, разработчики обещают крайне проработанную систему повреждений, в том числе и визуальных, а уж про физику и говорить не приходится – Codemasters в этом деле мастера. Налицо уникальный проект, который может своим появлением открыть новую страницу в истории развития жанра.

– Ю.П.

UEFA Champions League Season 2001/2002

Жанр	Симулятор
Издатель	Silicon Dreams
Разработчик	Take2 Interactive
Дата выхода	IVквартал 2001 года

Серия UEFA Champions League от Silicon Dreams, долгое время издававшаяся под лейблом Eidos Interactive, не представляла собой ничего особенного. Так было до тех пор, пока разработчики не сменили издателя, им стал Take2 Interactive. Новая часть UEFA Champions League Season 2001/2002 должна заставить кардинально пересмотреть мнение об игре.

В качестве первоочередной задачи разработчики поставили себе улучшение графики, и это им более чем удалось. Похоже, что новинка в графическом плане перещеголяет даже FIFA2002: по данным, на каждую модель игрока потрачено до восьми тысяч полигонов, кроме того, для анимации была применена технология Motion Capture. Что касается остального, то разработчики обещали включить в игру тридцать пять команд лиги, которые смогут померится силами на двадцати одном стадионе, каждый из которых максимально проработан. Помимо этого, обещаны такие интересные вещи, как возможность сыграть исторические матчи, начиная с 60-х годов, а также встроенных редактор, в котором вы сможете создать чемпионат по своему вкусу.

Серия FIFA, ранее казавшаяся непобедимой, ныне получила достойного конкурента. Успех UEFA Champions League Season 2001/2002 во многом теперь зависит от того, насколько хорошо разработчики поработают над "начинкой", "обертка" привлекательно выглядит уже сейчас.

–Ю.П.

WarCommander

Жанр	RTS
Издатель	Independent Arts
Разработчик	CDV
Дата выхода	IVквартал 2001 года

"Больше Sudden Strike, хороших и разных!" - вот нынешний лозунг немецкой CDV. Помимо уже появившегося адд-она Sudden Strike Forever, в обойме данного издания имеется анонсированная компанией Nival RTS "Блицкриг (Blitzkrieg)", а также еще одна стратегия WarCommander от Independent Arts. О последней и пойдет речь.

Действие этой игры будет происходить на берегах Нормандии, где, как известно, в 1944 году союзники открыли "Второй фронт". Как и в случае с Sudden Strike, WarCommander будет располагать двумя кампаниями, за союзников и за немцев (еще бы, основной рынок сбыта – Германия). Графически же игра мало будет отличаться от предшественника, единственным существенным отличием станет возможность приближения/удаления карты.

Основное отличие WarCommander от Sudden Strike - это сама концепция игры. Дело в том, что численность ваших войск существенно ограничена, максимальное количество подконтрольных вам юнитов не превысит сорока. В некотором смысле игру можно назвать тактикой-переростком, в доказательство этому утверждению служит то, что у юнитов будет иметься экспа, кроме того, бойцы переходят в последующие миссии.

Возможно, WarCommander не новое слово в стратегическом жанре, однако игра станет мощным оружием CDV в маркетинговой борьбе. Хотите RTS – берите Sudden Strike или Blitzkrieg, хотите то же самое, но более интеллектуальное – берите WarCommander.

-Ю.П.

Batman: Venegeance

Жанр	TPS
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Ubi Soft Canada
Дата выхода	Осень 2001 года

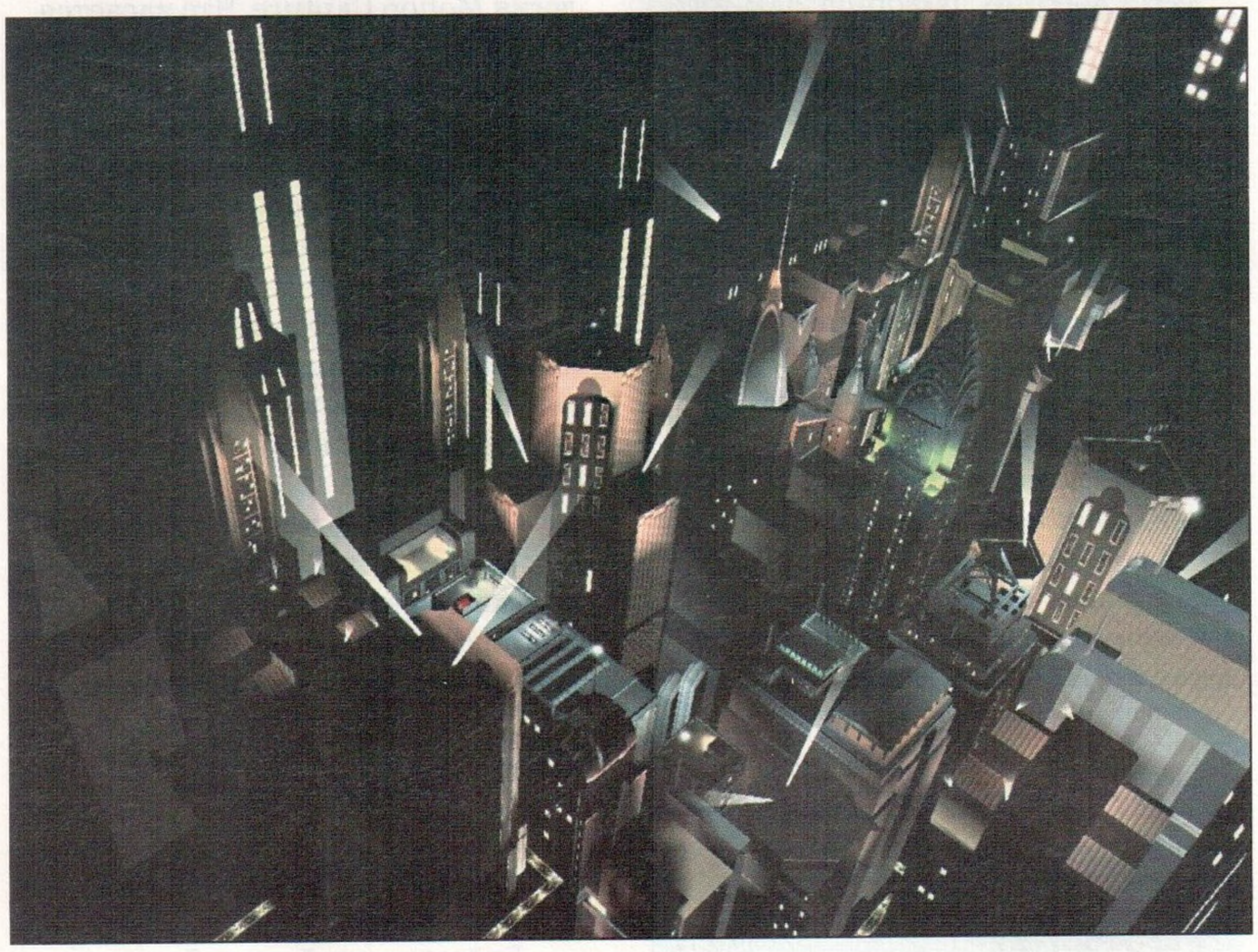
Тема супергеройства этой осенью снова вошла в моду. Наряду со Спай-дерменом игроделы решили порадовать нас еще одним экшеном, рассказывающим о геройских буднях супермачо. На этот раз это будет Бэтмен.

Наш летуче-мышастый друг снова на страже Gotham City, а следовательно, нас ждут разборки с неугомонными бандитами на улицах и крышах домов, гонки на потрясающем бэтмобиле (переделанном, если кто не знает, из одной из последних модификаций Corvette), а также спасение всяких грудастых теток от вселенских злодеев.

Производиться все вышеозначенные действия будут в полном 3D от третьего лица, причем в процессе прохождения камера собирается периодически брыкаться, являя нам "киношные" ракурсы. За что ее уже заранее хочется тихо удавить: когда на тебя напирают превосходящим числом, времени для киношной показухи нет совсем.

В арсенале Бэтмена будут все его супергеройские штучки - бумеранги, плащ-палатка (с помощью двух реек и вешалки модернизируется в крылья), пистолет-лебедка и прочие атрибуты Настоящего Борца С Преступностью.

К сожалению, игра разрабатывается одновременно для PS2 и PC, причем с приоритетом на первую платформу, так что ждем кривого управления, рассчитанного на геймпадовскую недоклавиатуру, и бедность полигонов и текстур.

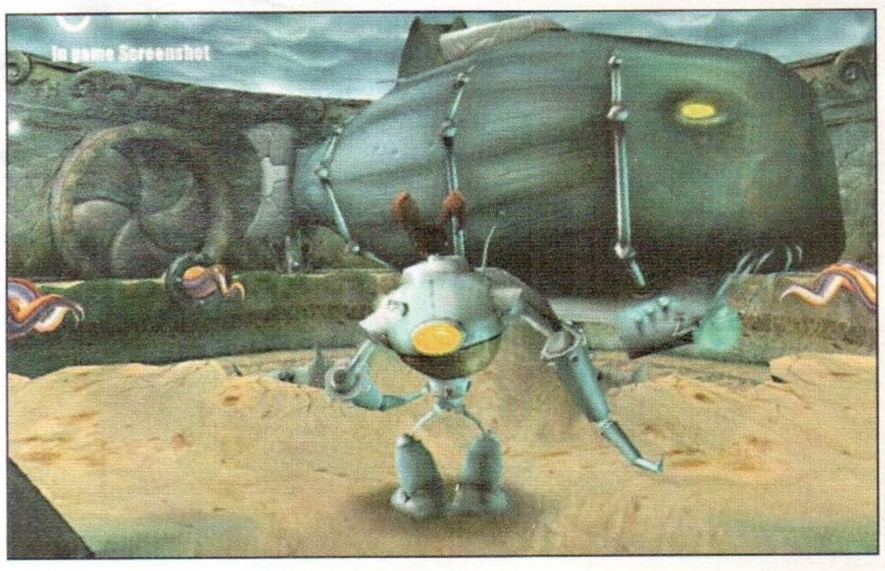


– А.Щ.

Core

Жанр	Action/Arcade
Издатель	CDV
Разработчик	Unique Development Studios (UDS) & ZOINK Entertainment
Дата выхода	III квартал 2003 года

Давно, давно у нас не было веселых, чумовых стрелялок вроде "червяка Джима". Чтобы с дурацким, но прикольным главным героем против супер-гипер- мега- "доктора Зло". И вполне возможно, что скоро эта безрадостная ситуация резко изменится - ведь появится такое замечательное "молотилово за добро", как CORE.



Представьте себе огромный инопланетный корабль, оказавшийся вдруг в верхних слоях грунта прямо в центре вашего города. Теперь представьте, что он полон всяких странных - я бы даже сказал "инопланетных" - личностей, собирающихся выйти наружу и обосноваться на поверхности, превратив ее вместе с вашим городом и всей планетой в придачу в свой новый дом. Так, а теперь представьте себе, что буквально на днях ваш дядя, по совместительству - гениальный ученый, создал суперробота CORE, в которого надо срочно залезть и спасти родной шарик. Ну и залезли вы в него не одни (большой робот!), а в компании с двумя друзьями и псом!

Ситуация из разряда "много нас, а он один". В результате игрушка, заключающаяся в постепенной зачистке корабля пришельцев от коренного населения, из простого экшена превращается в просто-таки командный! У каждого члена нашего отряда, включая даже пса, есть особые умения, без правильного использования которых игру пройти будет невозможно. К примеру, если до рычагов управления дорвется барбос Рекс, у которого есть умение smell (принюхиваться), то CORE превратится в принюхивающуюся к секретным комнатам ищейку. Переключиться между режимами CORE (разными населяющими его обормотами) можно будет в любой момент. В целом, игрушка будет напоминать MDK своим великолепным стебом над всем: главными героями, врагами и уровнями.

Итак, всем ждать релиза, кто сколько сможет. Впереди у нас 24 уровня замечательных приколов и, как обещают разработчики, неповторимый по своему качеству геймплей, как это и положено в хорошей аркаде.

– А.Щ.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

THE SETTLERS® IV
ПОСЕЛЕНЦЫ IV

Blue Byte

Ubi Soft ENTERTAINMENT

BLUE BYTE GAME CHANNEL

1С® ФИРМА «1С»

© 2001 Blue Byte Software. Все права защищены. Settlers® - зарегистрированная торговая марка Blue Byte Software. Blue Byte Software - зарегистрированная торговая марка Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software -компания, принадлежащая Ubi Soft Entertainment. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft Entertainment. Перевод на русский язык фирма «1С», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Settlers IV в России и странах СНГ принадлежит фирме «1С».

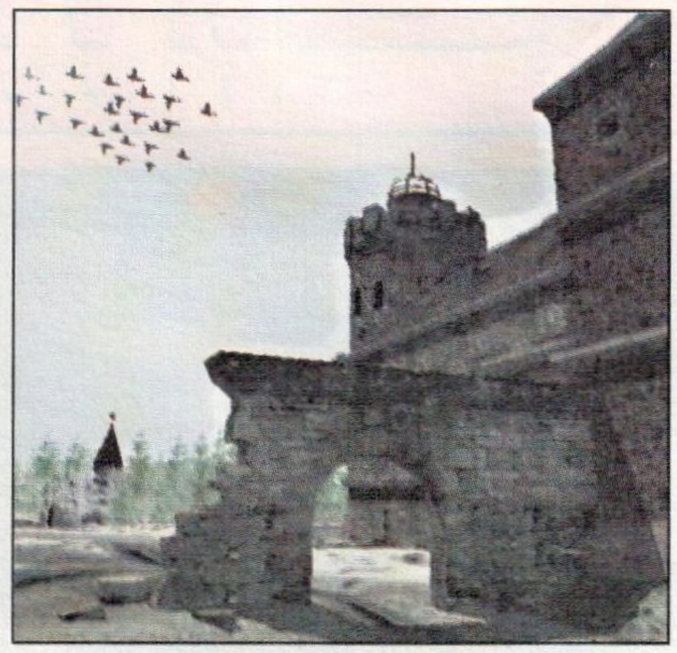
Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Loch Ness

Жанр	Adventure
Издатель	Wanadoo
Разработчик	Wanadoo
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

Озеро Лох-Несс называют одним из самых загадочных мест на планете. Причиной тому - полумифическое чудище, периодически всплывающее из его глубин на радость туристам. Даже если это и просто кусок пожарного шланга, пущенный по волнам прикалывающимися жителями окрестных деревень, узнать нам это не дано. Зато в выходящей этой осенью адвентюре от первого лица Loch Ness мы сможем проникнуть в тайны других, не менее загадочных событий, происходящих в самом настоящем средневековом замке, располагающемся недалеко от легендарного озера.

На дворе 1932 год. Владелец замка, знаменитый физик сэр Allister Mac Farley, пропадает неизвестно куда. Кроме того, в последнее время в замке участились проявления сверхестественных существ и всяких необъясненных наукой феноменов. В роли детектива из Чикаго Алана Камерона (Alan Cameron) нам предстоит разведать обстоятельства внезапного исчезновения мирового светила и вернуть его обществу. По пути нам придется собирать улики, разгадывать всевозможные паззлы, которыми особняк забит под



завязку, найти вход в его секретную лабораторию и раскрыть планы захвата всего мира.

Графически приключение будет реализовано от первого лица. Штероненавистники, не пугайтесь, огнестрельного экшена разработчики не создадут. Все будет очень неторопливо и задумчиво - привидения и монстры спокойно подождут, пока вы не придумаете наиболее изощренный способ от них избавиться.

– А.Щ.

SnowCross

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Wanadoo
Разработчик	Wanadoo
Дата выхода	Осень 2001 года

Вы когда-нибудь мечтали погонять на настоящем снегоходе?

Как человек, волею судеб на нем покатавшийся, со всей ответственностью заявляю - впечатления специфические. Примерно как на водном мотоцикле, только падать больнее - снег, он потверже воды будет. Особенно, если с ледяной корочкой. Ну а всем тем, кто по чистой случайности такого опыта в своей жизни был лишен, компания Wanadoo скоро предложит игрушку, повествующую о самом опасном применении снегоходов - о гонках на них.

Для маньяков, не боящихся (пусть виртуально) залезть на этого рычащего монстра, перед которым Харлей-Дэвидсон - пушистый котенок, разработчики приготовили десять вычурных трасс, наполненных туннелями, глиссадами и такими милыми носу деревьями. Приготовлен и режим "карьеры", когда игрок будет повышаться в ранге, получая под свое седло все более навороченные снегоходы и шустрых противников в соперники.

Видимо, считая, что со снегохода просто так не слетишь (распространенное ошибочное заблуждение), адские умы разработчиков разрешили игрокам толкаться и пинаться. А еще эти странные люди, спутавшие, наверное, снегоход со скейтбордом, ввели в игру такую фишку: во время гонки, налетев на очередной бугорок, в прыжке можно совершать всякие вычурные стойки на своем реактивном олене. За что будут начисляться очки. Ожидать этот снежный ужас надо к концу октября.

– А.Щ.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

САМОГОНКИ

samogonki.ru

Для тех, кто доГоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!

1С® ФИРМА "1С"

ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

K-D LAB

Comanche 4

Жанр	Симулятор
Издатель	Novalogic
Разработчик	Novalogic/"1C"
Дата выхода	IVквартал 2001 года

Каждая из частей этого вертолетного симулятора своим появлением на свет ставила новую планку для конкурентов, прежде всего в плане графики. Судьба реального RAH-66 Comanche под большим вопросом, а Novalogic и ее конкуренты продолжают с завидным упорством создавать его виртуальные копии. Вообще прослеживается интересная тенденция: чем больше создается игр с участием перспективной авиатехники, тем меньше у аппарата шансов встать на конвейер; характерный пример – F-22.

Что же касается Comanche 4, то он продолжил добрую традицию предшественников и своим появлением снова поставит новые графические стандарты в вертолетных симуляторах. В качестве основы игра использует великолепный полигональный (впервые в серии) движок. Его детализация настолько велика, что конкурентам придется изрядно потрудиться для того, чтобы его превзойти. А вот физика и многие другие моменты, судя по слова разработчиков, наоборот должны сильно упроститься, в отличие от того же Comanche 3.

Куда меньше известно о том, какой же будет одиночная компания в Comanche 4. Судя по всему, одна станет достаточно разнообразной, наверняка, некоторые из миссий будут связаны с "миротворческими" операциями. Также ожидается, что будут иметь место и групповые миссии.

У Novalogic есть все шансы в очередной раз доказать, что она является лучшим разработчиком вертолетных симуляторов в мире. Осталась лишь одна мелочь – выпустить Comanche 4 в срок.

– Ю.П.

Ил-2: Штурмовик

Жанр	Симулятор
Издатель	"1C": Maddox Games
Разработчик	UbiSoft/"1C"
Дата выхода	Ноябрь 2001 года

Судя по поступающей информации, а также не так давно появившейся демо-версии, можно смело говорить о том, что разработка одного из лучших авиасимуляторов в мире "Ил-2: Штурмовик" находится на финальной стадии.

Среди авиасимуляторов редко попадаются игры, где потрясающая графика сочетается с не менее выдающимся геймплеем и физической моделью. "Ил-2: Штурмовик" из их числа. Мало того, что характеристики каждого из представленных в игре самолетов максимально приближены к реальному прообразу, разработчики детализировали модели, каждый из механизмов на борту функционирует. Модель повреждений же вообще не имеет аналогов, она настолько проработана, что можно вполне уверенно говорить – так было в реальности.

Однако все это – лишь полдела. Разработчики игры обещают интересную одиночную компанию, помимо нее, в игру будут включены отдельные миссии, а также специальный редактор, с помощью которого вы сможете создать задание на свой вкус. Кроме того, в Ил-2 имеется захватывающий сетевой режим, чью жизнеспособность лишний раз доказал чемпионат по тестовой версии игры, проходивший в рамках авиасалона МАКС-2001. Между прочим, идут разговоры об онлайновой версии "Ил-2: Штурмовик", подобной вещи под силу оттеснить всех конкурентов на задний план. Одно уже сейчас ясно – ноябрь (дата выхода игры) будет жарким.

– Ю.П.

Затерянный Мир 3

Есть: **страна большая, враги рядом.**
Требуется: **правитель** с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть - натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Предложения по почте: **mir3@snowball.ru.**

JoWooD Productions
www.jowood.com

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»

«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»

«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Star Wars Starfighter

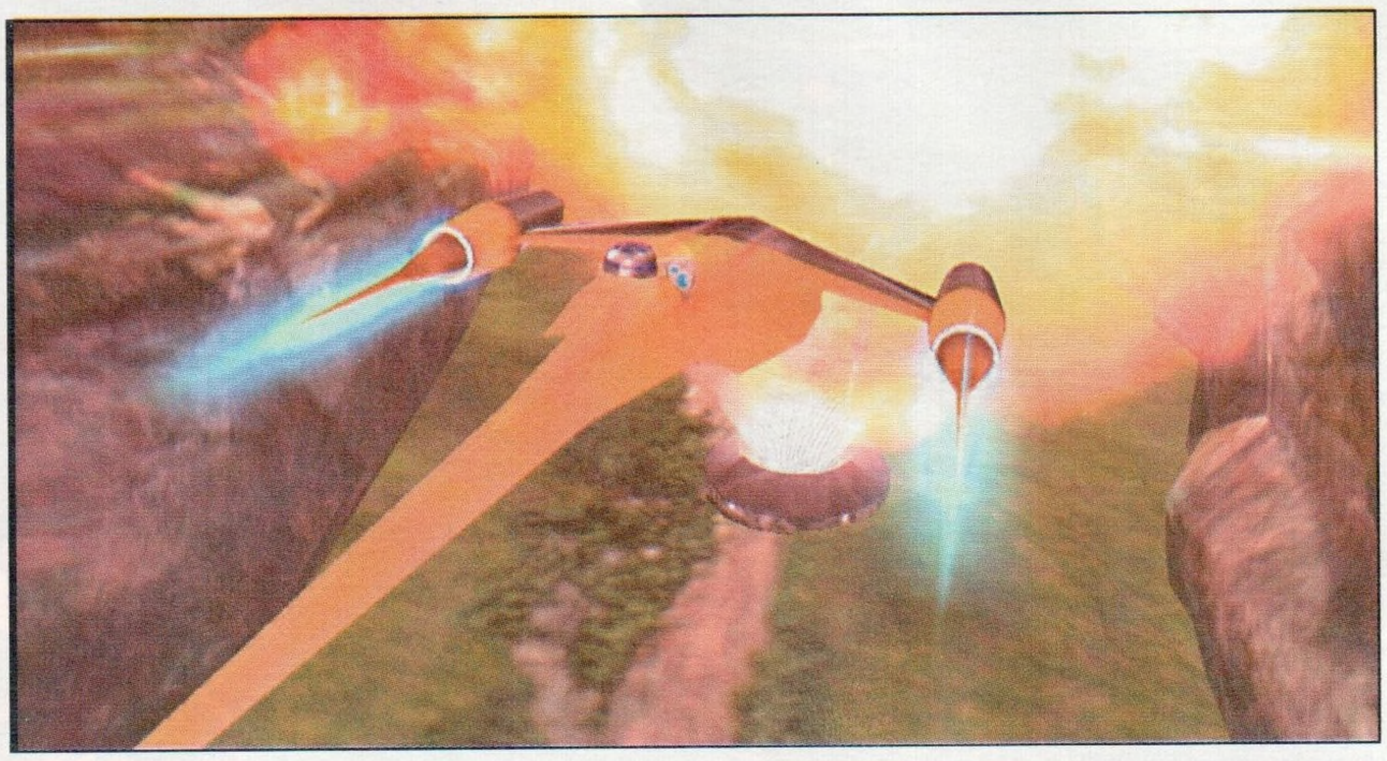
Жанр	Space Sim
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Lucas Arts
Дата выхода	Осень 2001

Его могло и не быть. Он мог так и остаться отрадой лишь для группки зажравшихся консольщиков, обделив собой всю компьютерную братию фанатов бессмертной киноэпопеи. Но уже скоро он навестит и нас. Он – приставочный хит, переделывающийся под PC. Он – это Star Wars Starfighter.

Приятно слышать, что разработчики, понимая разницу между геймпадовым недоразумением и нормальной рабочей станцией, прилагают все силы, чтобы SWS и на PC смог держать марку "графически сногсшибательного симулятора".

Сама игра представляет собой, как несложно догадаться, симулятор космического истребителя, сделанный на основе недавно вышедшей первой части "Звездных войн". Отсюда и основной театр боевых действий – планета Naboo, которую норовит захватить Империя. Кроме "Старфайтера" в игру планируется ввести еще около двадцати типов различных космических летал. Миссии будут как в открытом космосе, так и над поверхностью планеты, что наложит свой отпечаток на управление нашим космотарантасом – сопротивление воздуха вместе с гравитацией, знаете ли, даже джедаи признают.

– А.Щ.



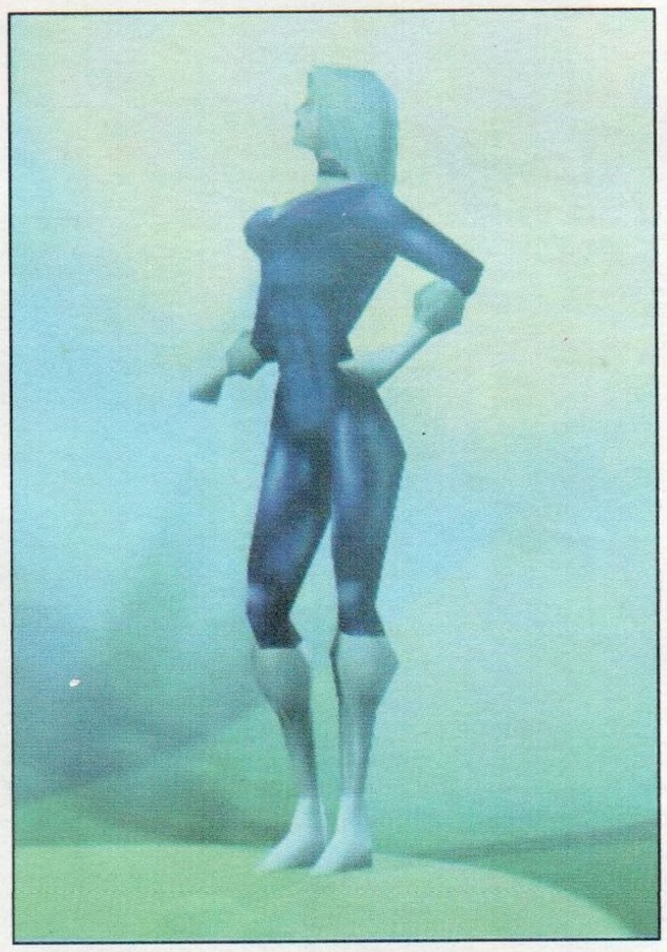
Spider-Man

Жанр	TPS
Издатель	Activision
Разработчик	LTI Gray Matter
Дата выхода	Сентябрь 2001

В сущности, супергерои – очень несчастные люди. Ни тебе положенного по КЗОТу отпуска, ни бюллетеня по болезни, даже повышения по службе и то не предвидится. И вот теперь нам предлагают залезть в шкуру одного из этих забитых жизнью нелюдимов, в ночной кошмар всех арахнофобов - Человека-Паука, или просто "ЧП".

В начале игрового процесса нашего ЧП подставят, украв из музея Одну Вещицу и воспользовавшись при этом спайдерменским прикидом. Посему поддержки народа ждать не придется. Наоборот, нашему ЧП надо будет скакать бешеным кенгУром по крышам домов не только от бандитов, но и от блюстителей порядка. Дабы восстановить свое доброе имя, ЧП должен будет вернуть украденное, попутно надавав Главному Плохому. Осуществлять это светлое начинание ЧП будет от третьего лица, молотя врагов своими конечностями, а также используя свои супервозможности: гигантские прыжки, ползание по стенам и, конечно, всемирно известную сеть, оплетающую врагов.

– А.Щ.



Clusterball

Жанр	Аркада
Издатель	Day Dream Software
Разработчик	Day Dream Software
Дата выхода	Сентябрь 2001

В Clusterball'е игроку доверят летательное средство, кое-где даже напоминающее самолет футуристического вида. Конечно, не за просто так. Цель – собрать все шарики, свободно парящие над ландшафтом (как правило, каким-нибудь живописным островком) и отбуксировать их в специальный пункт приема в центре карты. Чем больше шариков, тем больше очков получаешь – казалось бы, чего проще? Чтобы всякие, вроде меня, не задавали глупых вопросов, ситуацию усложнили: остров-то один, а вот игроков до восьми человек. И у каждого - летающая галоша с пушками. И все игроки хотят побольше очков заработать. Вот здесь и начинается аркада. Навредить ближнему своему разработчики предлагают с помощью таких радостей, как ракетомет, замораживающая пушка, дымовая завеса и прочие орудия нелегкого вредительного труда. Заход в хвост с последующей конфискацией болтающихся там шариков, а также старый добрый таран, дабы не дать противнику добраться до пункта сдачи ценностей, также расширят круг действий. Следует добавить, что игра, прежде всего, рассчитана на мультиплеер, сингл будет лишь тренировочным придатком для онлайновых баталий.

– А.Щ.

Васильки

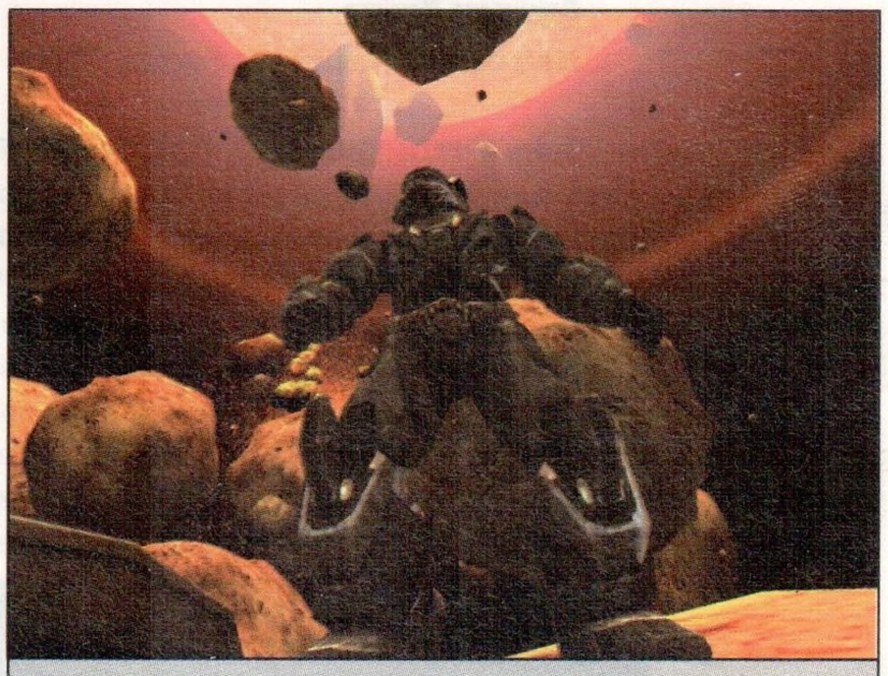
Непогода — осень — куришь,
Куришь — все как будто мало.
Хоть читал бы, — только чтенье
Подвигается так вяло.
А. Фет

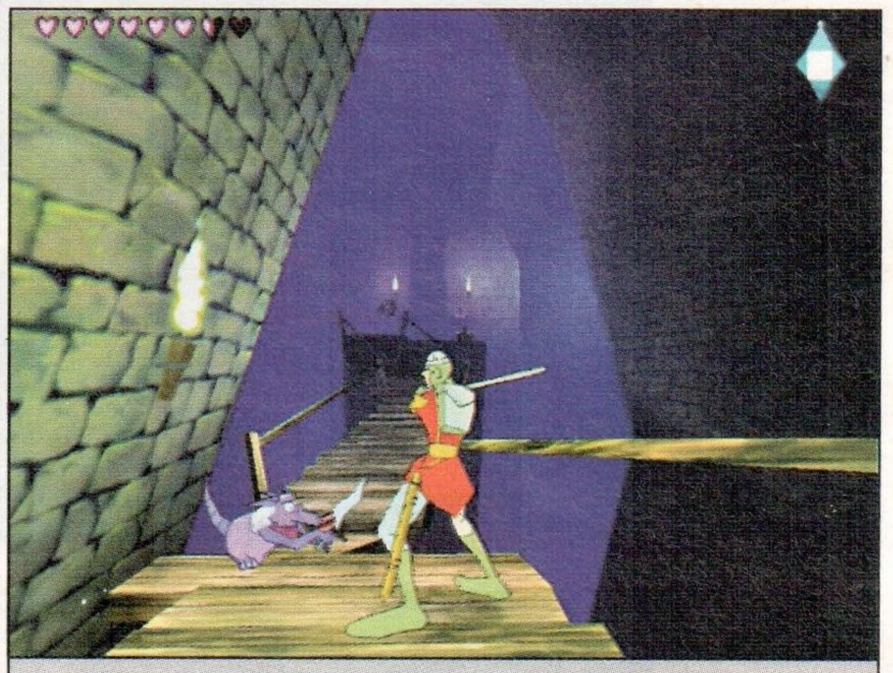
Пришли осенние деньки, завяли, блин, все мотыльки. Вернее, даже не мотыльки, а васильки, но суть не в этом. Все равно лето закончилось, а вместе с ним ушла пора отпусков и каникул. Реки, моря и горы, тенистые рощи и горячий песок пляжей, персиковые сады и картофельные грядки — все это в прошлом. А сейчас перед моими глазами на редкость худощавый, отпускной раздел и кадры рушащихся Близнецов. Осень, уныло топчущаяся на дворе, принесла с собой шок от событий в Нью-Йорке и скуднейший урожай релизов. Одна надежда на уже знакомый многим пространственно-временной сдвиг между нами - теми, кто пишет, и вами - теми, кто читает "Навигатор". В октябре, вполне возможно, можно будет думать о чем-нибудь более жизнеутверждающем.

Кстати, если заметили, мы теперь стараемся делать календарик ожидаемых релизов — теоретически он имеет некоторое сходство со списком того, что может появиться в ближайшие месяцы. Точность та еще (особенно на два месяца вперед загадывать тяжело), но для общей ориентировки, думаю, неплохо будет. Из звезд первой величины на горизонте Venom и Red Faction; теоретически на подходе и другие хиты.

Наши прогнозы — это отдельная песня. Вспомним хотя бы список самых ожидаемых игр 2001 года из декабрьского номера. Пока ничто из action-пятерки (Dragon's Lair 3D, Duke Nukem Forever, Unreal 2, Return to the Castle Wolfenstein и New Doom) не вышло. Более или менее близок к завершению только Dragon's Lair 3D, но, по правде сказать, сомнительно, что игра будет так уж мощно смотреться и претендовать на лавры фаворита.
При всем при том за год уже вышло множество других первоклассных проектов, один Max Payne чего стоит, — вот лишнее подтверждение тому, что прогнозы - дело неблагодарное. Но интересное. Что характерно, мой альтернативный прогноз, не попавший в журнал, тоже, в общем-то, проваливается. Пятерка была такая: Return to the Castle Wolfenstein, Halo, Venom, American McGee's Alice и Team Fortress 2. Алиска ухитрилась еще в двухтысячном году выйти, из остальных только Venom не подвел — вперед наука будет как предсказывать! Уже ближе к цели фавориты E3 — Medal of Honor, Unreal 2 и Max Payne. Правда, выход Medal of Honor отложен; тоже, вполне вероятно, не в этом году его увидим. Что еще у нас по прогнозам? ECTS, Лондон — о том, какие имена там отметились, читайте специальную подборку материалов.

Впрочем, в этом Слове мне хотелось бы не только жонглировать именами будущих хитов. Есть одно знаменательное событие — юбилей Конкурса статей на нашем сайте. Скоро будет ровно год, как он (не сайт, а Конкурс) начал свое существование, и по этому случаю готовятся разнообразные праздничные мероприятия. Творческий потенциал участников Конкурса огромен — так что, надеюсь, у нас получится отличнейшая годовщина. Планов много, пока же просто хочу поблагодарить и поздравить всех авторов. Спасибо вам, вы — молодцы! Нам еще предстоит сделать много чего хорошего — так что не пропадайте, оставайтесь на связи. Подробнее обо всем постараюсь написать в ближайших номерах.


Unreal 2


Dragon's Lair 3D

Return to Castle Wolfenstein

Мы мало ищем друг друга,
и судьба берет наши жизни в свои руки. В. Шаламов

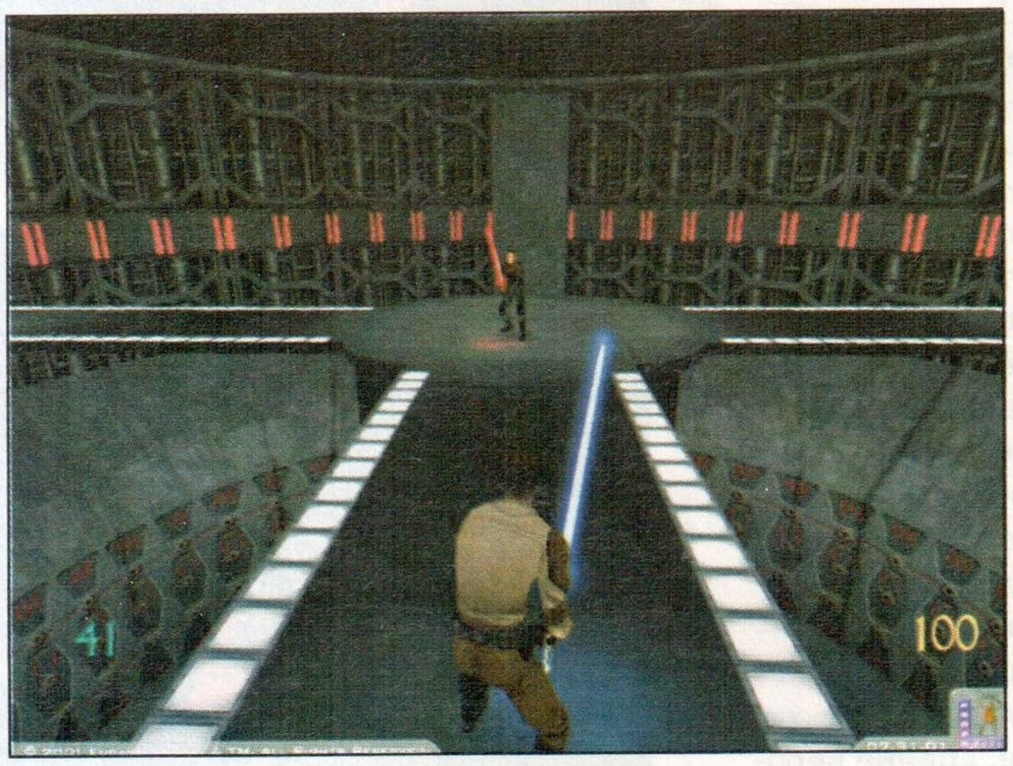
Искренне Ваш
Дж. О. Бондер

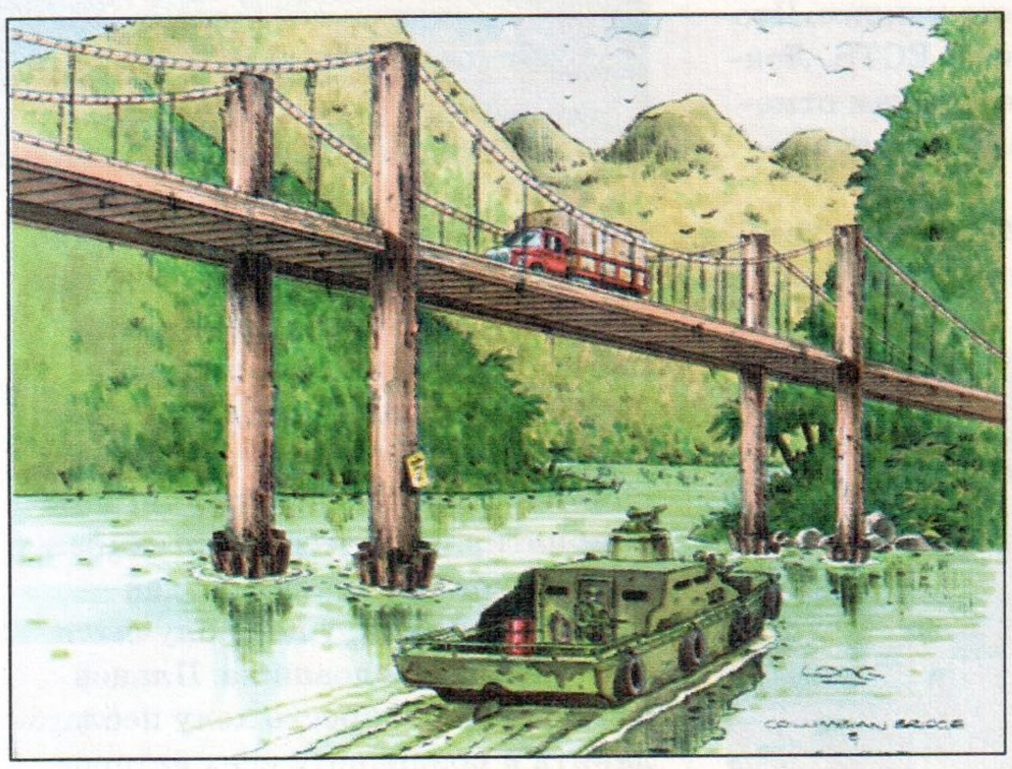
Новости

Джедаи Удачи

Как движется разработка JKII и SoFII?

Jake Simpson из Raven Software обновил свой файл .plan, сказав в нем несколько слов о прогрессе в разработке двух практически стопроцентно хитовых игр - Jedi Outcast: Jedi Knight II и Soldier of Fortune II: Double Helix. Он восхищается продуманностью и изяществом кода движка Quake 3, подчеркивая, что без этого на создание игр пришлось бы потратить на порядок больше времени. А четкая организация переноса и обработки готовых моделей из одиночной игры в мультиплейер позволит проектам Raven еще быстрее приблизиться к релизу.





Чтоб сияло!

Что происходит с Halo?

Очередное обновление своих "дневников" сделали создатели трехмерного экшена Halo, "метания" которого от приставок к PC в свое время порядком потрепали нервы тем, кто ждет эту игру. Вот последние изменения, уже внесенные и вносимые сейчас авторами в Halo: тщательная оптимизация кода, исправление багов, устранение графических артефактов, озвучка фраз, звучащих в многопользовательской игре (например, сообщение о захвате флага одной из команд), тестирование мультиплейерных уровней. Буквально на прошлой неделе в игру добавлено более 740 мегабайт одной только музыки и звуковых эффектов, сопровождающих изменения игрового окружения. Каждый осколок разбитого стекла, падающий на землю, звучит теперь по-своему. Авторы просто в восторге от своего детища. По их словам, начав играть с целью что-либо протестировать, они не могут остановиться и продолжают сидеть за компьютером и после выполнения своей основной задачи.

Новый вождь племен

Будет ли продолжаться поддержка TRIBES и TRIBES 2?

Sierra объявила, что и после закрытия Dynamix будет осуществляться полномасштабная поддержка TRIBES и TRIBES 2, широко известных онлайновых шутеров. Некоторые опасения фанатов были связаны с роспуском команды разработчиков этих игр, однако они оказались напрасными - часть сотрудников Dynamix привлечена для поддержания на плаву серверов, на которых установлена TRIBES 2, а также для завершения работы над патчем к ней же. Возглавил образовавшееся подразделение Rod Fung, уже больше десяти лет являющийся сотрудником компании, причем далеко не последним по важности - в частности, он был продюсером всех игр линейки SWAT. Подводя черту, можно сказать, что повода для беспокойства нет - дело почившей Dynamix в надежных руках.

А медаль вам дадут потом...

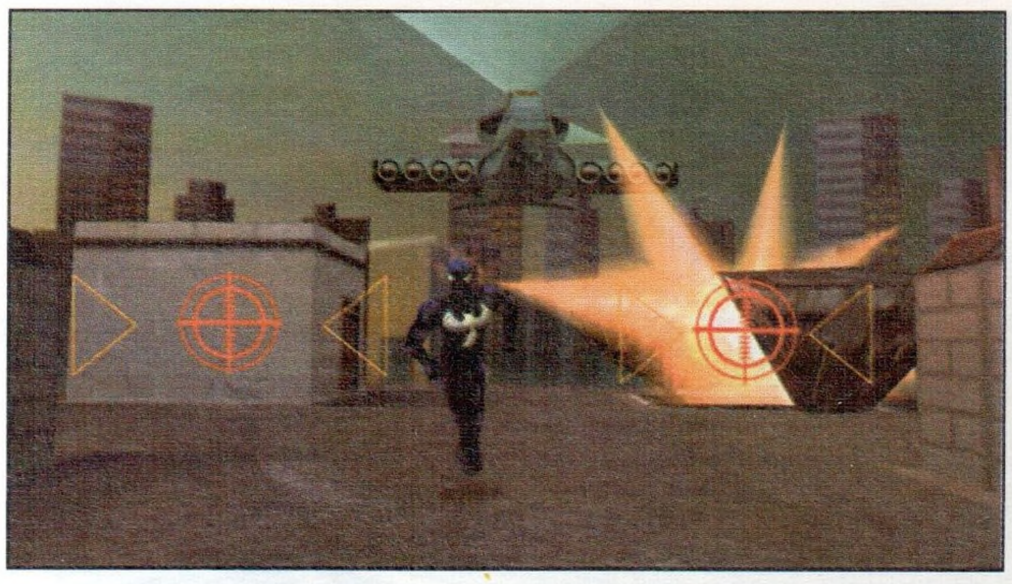
Когда же выйдет Medal of Honor?

Обескураживающая новость пришла из Electronic Arts - изменена дата релиза Medal of Honor: Allied Assault. Причина вполне стандартна для всех крупных проектов: дополнительные четыре месяца потребовались для приведения всего сделанного в надлежащий вид. Здесь и повторное тестирование игры, и отлов ускользнувших ранее багов. По словам издателей, Medal of Honor должна появиться в феврале следующего года.

Паук в позолоте

Скоро ли появится Spider-Man?

Отправился "на золото" приставочный порт с героем комиксов в главной роли - Spider-Man. Обладателям консолей от игры нужны три вещи: чтобы было красиво, весело и не особо сложно. Все это в полной мере относится к Spider-Man. Управляя бывшим фотографом, ставшим гибридом человека и паука в результате вызванной неизвестным веществом мутации, вам нужно будет пройти 34 уровня, сражаясь с разнообразными противниками, в том числе и боссами, направлять которых будут Scorpion, Venom и Rhino. Главной особенностью игры является возможность Человека-Паука взбираться на любую поверхность, даже отвесную и ровную, как стекло. Прибавив к этому его умение перебираться с одного здания на другое при помощи клейкой паутины и противостоящих ему гротескных врагов, получаем как минимум неплохую забаву на пару вечеров.



Спрятать улыбки! Серьезнее!

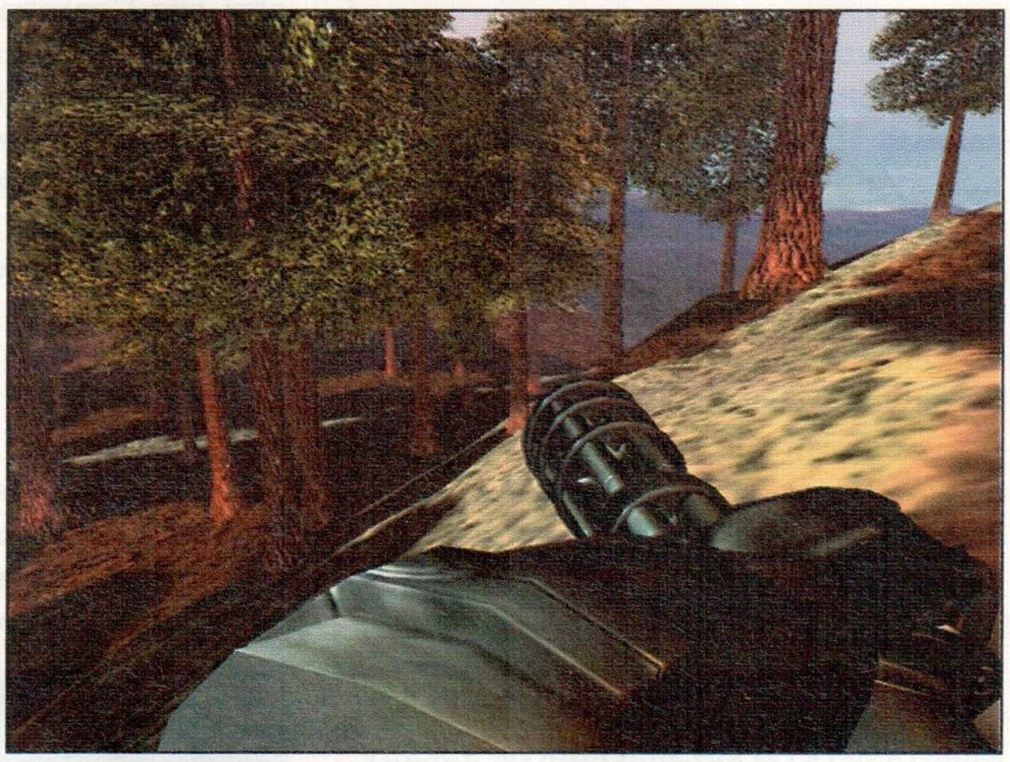
Что будет в адд-оне к Serious Sam?

Разработчики из Croteam оживились, собираясь подстегнуть почти угасший интерес к своему шутеру Serious Sam путем выпуска адд-она. В нем больше не будет "египетских" уровней, но гигантские размеры карт вряд ли станут меньше. Количество монстров только возрастет за счет введения в игру скелетной анимации моделей, разновидностей врагов непременно прибавится. Если в Serious Sam от монстров вы не могли протолкнуться и это было нормально, то теперь, скорее всего, они начнут устраивать настоящие заслоны из своих тел. В таком случае кстати будет новое оружие, готовое блеснуть красочными спецэффектами, отправляя дробь и плазменные заряды в сторону неприятелей. Ну а тем, кому этого покажется недостаточно, предложат упрощенные в плане использования и снабженные расширенными возможностями инструменты для изготовления своих собственных карт, моделей и тому подобного.

До старта четырнадцать секунд...

Oblivion Lost - Украина, Космос, экшен?

Украинская фирма GSC Game World объявила, что готовит игру Oblivion Lost (название рабочее), футуристический командный экшен-проект. Действие Oblivion Lost начинается сразу после того, как небольшие исследовательские космические группы обнаруживают разветвленную систему порталов, позволяющую перемещаться между планетарными скоплениями. Это открытие распахивает перед человечеством невиданные доселе горизонты, но опасности, скрывающиеся за произошедшим, тоже исключительно велики. Фактически порталы не что иное, как распахнутая дверь для других цивилизаций, вполне вероятно - враждебных. Да, еще одна тонкость: пройдя через портал, каждый раз оказываешься в новой звездной системе. Навстречу неизведанным мирам отправляются особые отряды, во главе одного из которых встанет игрок. Тут-то все и начинается... Каково продолжение истории - скоро станет известно.



Война по-корейски

Чего ждать от создателей Kingdom Under Fire?

Завершает череду анонсов экшенов корейская фирма Phantagram Ltd. со своим проектом Strident. Он изначально ориентирован на Xbox, но PC-версия тоже увидит свет чуть позже. Для главного героя игры, представителя элитного военного спецподразделения, нашлась работа после отгремевшей третьей мировой, и он вместе с другими бойцами был отправлен в секретный исследовательский корпус, где творилось что-то странное. Дальше - только шум выстрелов. Два десятка миссий, боевые операции как в одиночку, так и в составе взвода вооруженных до зубов пехотинцев. Создатели обещают нескучный игровой процесс, разнообразные миссии, не вызывающие зевоты, и релиз Strident до конца следующего года.

veletuT

Original Gangsta's Kom Back!

Жанр	Action+Racing
Издатель	Take 2 Interactive
Издатель на территории России	"Бука"
Разработчик	Rockstar
Дата выхода	Вторая половина 2002 года

Ни один человек не может противопоставить себя всему миру, не превратив свое маленькое право в большое беззаконие.
Х. Геббель

GTA – это уникальная серия. Аналогов ей нет. Зато всегда в наличии море беззакония и вседозволенности. Даже несерьезная точка обзора, с высоты птичьего полета, которая делает все происходящее каким-то игрушечным, в какой то мере способствовала созданию атмосферы GTA. Преступной атмосферы…

А теперь все изменится. Разработчики хоть и называют третью часть серии продолжением, на самом деле готовят нам абсолютно новый проект. Главным новшеством тут будет добавленное третье измерение, которое, внося огромную долю реализма в игровой процесс, напрочь убивает дух первых двух частей. Это будет не аркада, совмещенная с простенькими гонками. GTA 3 – это чистой воды "экшн" с элементами хорошего симулятора.

Лично мне кажется, что шаг весьма рискованный и не до конца оправданный. По-хорошему, товарищам из Rockstar стоило сделать новую серию полностью трехмерной, но с неизменным видом "из птичьего глаза". Добавили бы спецэффектов, игровых возможностей и проч., и проект пошел бы на ура. И все были бы довольны. А вот полная трехмерность – это штука противоречивая, которая не всегда идет новым играм на пользу…

В случае с GTA 3, получая 3D, игроки сразу лишаются в первую очередь простоты. Произведение усложняется. И сильно. Готовы ли мы променять легкую криминальную аркаду на "симулятор" уличного бандита?

То, что осталось

Пока оставим в стороне нововведения и взглянем на то, что сохранилось в новом проекте от предшественников.

Действие, как и в предыдущих частях, происходит на просторах легендарного Liberty City. Наш герой начинает, как повелось, с позиций маленького уличного криминала, который, выполняя все более сложные задания, постепенно "матереет" и довольно скоро превращается в "реального пахана", который, не задумываясь, "разруливает" проблемы любой степени сложности.

Обещается даже сюжет. Суть его вот в чем. Преступный элемент совместно с приятелем и подружкой решают ограбить банк. Но незадача – они пойманы. Но не все. Дружок и девушка сумели по быстрому смотаться из лап полиции. А мы – нет. Однако на пути в темницу наш герой оказался в одном "обезьяннике" с профессиональным сапером. Ну, каким-то образом ребята что-то там взрывают и под шумок освобождаются.

Вы – птица свободная. Куда хотите, туда и летите. А летать есть где

И вот мы снова на улицах города. Ready to act like original Gangsta!

Сюжет хоть и наличествует, сильного влияния на игровой процесс не оказывает. Сторилайн лишь добавляет игроку мотивации и индивидуализирует персонаж. Как и в предыдущих частях, вы – птица свободная. Куда хотите, туда и летите. А летать есть где. Создатели игры заготовили недюжинное количество миссий разнообразной продолжительности и сложности. Всего порядка 80 основных заданий! А ведь будут еще маленькие миссии, выполняться которые будут "по ходу дела".

Естественно, ни о какой линейности речи идти не может. Выбор очередного задания – прерогатива игрока.

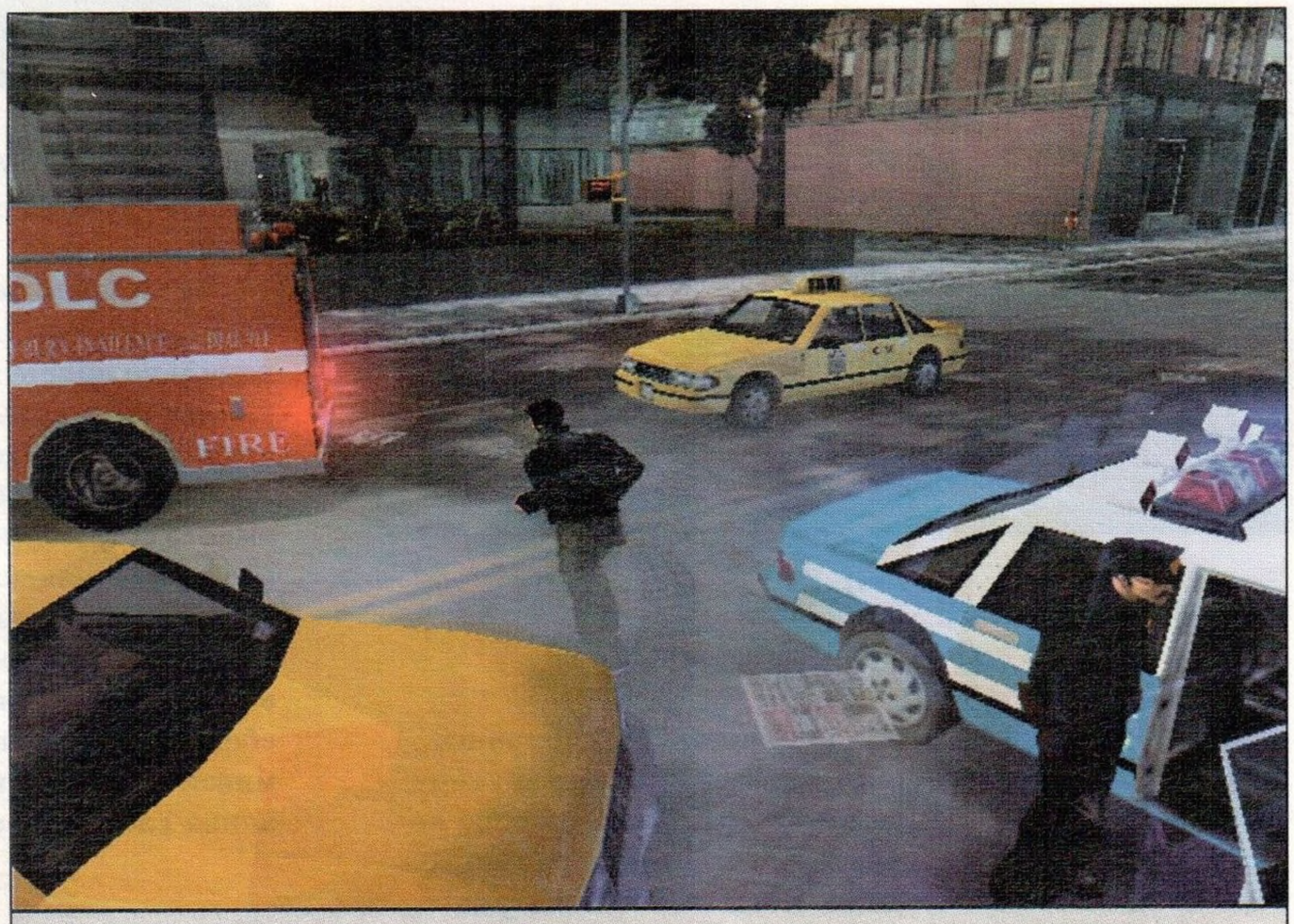
Как и раньше, вы можете смело "забить" на задания и попросту покуролесить. Оторваться. Устроить беспредел. Только теперь все сложнее…

вот, собственно, тут и начинаются отличия, которых также очень много.

Без шалостей?

Liberty City теперь будет настоящим городом. Со своей инфраструктурой, парком автомашин, службами безопасности, теневым бизнесом и даже этикой и моралью. Добавляя в игру третье измерение, разработчики уделили гигантское внимание деталям. Можно, конечно, проводить параллели с Midtown Madness 2 или Carmageddon 3, однако они будут весьма грубыми. По той причине, что GTA 3 готов предложить нам беспрецедентный живой город!

Liberty City разделен на три района: индустриальный, деловой и спальный. В каждом районе –соответствующий контингент населения, даже соответствующий набор автомобилей (к примеру, наиболее престижные и дорогие машины вы сумеете обнаружить в пригороде). Начать игру придется в индустриальном районе. По мере вашего продвижения по миссиям, будут открываться новые районы, пока, наконец, весь город не окажется в вашем распоряжении. Однако на этом исследовательская часть окончена не будет. Игра содержит около 50 секретных марш-



You da dead mother%^&*ing man!

рутов, которые, наверняка, помогут вам унести ноги от навязчивых представителей полиции.

Очень любопытная информация заявлена относительно поведения горожан. Не хочется снова использовать штампы, но иного выражения на ум не приходит: "Все будет как в реальности". Прохожий не станет терпеть унижений от какого-то зарвавшегося подонка (игрока) и, возможно, даст сдачи. А если вы свалите его с ног и спокойно пойдете дальше, то он вас догонит и, в свою очередь, "с ноги!".

Вечером беспредельничать и вовсе страшновато. Вот представьте. Вы на темной улице. Достаете пистолет и начинаете домогаться до спокойно стоящих в сторонке людей (хмм, а появилось ли бы у вас такое желание в реальной жизни?..). А ребята спокойно обнажают свои стволы и... Допрыгался!

А если днем? В деловом районе? Обеспечена всеобщая паника и скорое прибытие копов.

С товарищем, который неспешно поливает витрины и прохожих из огнемета, не справляются полицейские? Не вопрос. Приезжает FBI. И этих мало? Пожалуйста, армия с вертолетами и танками. Это все равно что в хорошей РПГ попытаться завалить в центре города мирного жителя. Набегут и заколбасят! Так что осторожность не помешает.

Угнать!

Выше я обмолвился об огнемете. Что ж, оружие – не самая плохая тема для раздела Action. И вот что нам тут предлагают.

Первая, низшая ступень развития – руки-ноги-голова. Разнообразные удары практически всеми конечностями (даже головой!). Потом – "камень – оружие пролетариата", в роли которого выступает бейсбольная бита (прикольная тема, не находите?). Дальше все серьезнее. "Ориджинал Гангста" просто обязан быть хорошо экипированным. Handgun, Uzi, Machine gun, M-16, rocket launcher (о да!), гранаты и... Коктейль Молотова! Да, не забывайте про огнемет! По-моему, очень даже неплохой выбор.

И каждую вы можете легко (или не очень) угнать. В автопарке GTA 3 уйма всевозможных легковых автомобилей (от малолитражек до спорткаров), все виды городского транспорта (автобусы, скорая помощь, пожарные машины), а также грузовики, минивэны, пикапы... Создатели игры ведут себя достаточно смело. Они заявляют, что физическая модель игры будет настолько подробна, что каждая из представленных пятидесяти машин будет вести себя сугубо индивидуально. С одной стороны, такие заявления кажутся не более, чем бравадой и рекламным трюком, а с другой... Вспомните-ка вторую часть GTA. Даже там все авто очень существенно различались по поведению на трассе. Причем отличия эти очень хорошо ощущались даже с отстраненной "высокой" камерой. А если от первого лица? В общем, предположу, что эти обещания все же имеют под собой почву.

Большое влияние на езду оказывают изменяемые погодные условия. Если с неба польет дождь, то будете готовы к тому, что трасса станет скользкой, и машину будет постоянно заносить. Если на город опустится туман, то в условиях недостаточной видимости гоняться будет ой как непросто! Кстати, динамическая смена времени суток гарантирована.

Наверняка вас интересует управление. Когда вы в машине, то ведете автомобиль как в любом симуляторе. Стоит игроку выйти из авто, как игрушка превращается в third-person... наверное, action. Пока не подтверждены слухи о том, будет ли в игре знакомая всем "воздушная" перспектива. Скорее всего, это станет окончательно ясно ближе к релизу. Так как к тому времени приставочная версия проекта уже успеет собрать всю прессу, и разработчикам будет вполне ясно, что и где они не так сделали.

Загодя крут

Звук обещают достаточно продвинутый. Во-первых, саундтрек представят композициями лучших на сегодня альтернативных команд. Во-вторых, у нас снова будет радио. Причем, пересаживаясь в очередную угнанную машину, вы будете находить там новую радиостанцию (просто звуковые дорожки будут меняться). О количестве звуковых эффектов, которые сопутствуют жизни большого города, упоминаний в пресс-релизе нет. Однако я думаю, что с этим игровым аспектом все будет, как говорится, quite ok!

Эффект, однако!

Теперь это моя тачка!

Графика. Тут я тоже буду краток. Поздняя версия проекта (которая выйдет в 2002 году) разрабатывается исключительно для X-box и PC. Причем, говоря о персональном компьютере, авторы особенно часто упоминают GeForce 3. Ну, а о графическом потенциале X-box говорить лишний раз бессмысленно. И заметьте, что "обкатка" нового проекта стартует уже осенью сего года не где-нибудь, а на PlayStation 2! В общем, апгрейд лишним не будет. Это точно.

Как точно и то, что GTA 3 является на сегодняшний день одним из самых ожидаемых и многообещающих проектов. Особо нетерпеливым можно купить PS2. Другим рекомендуется считать дни до весны следующего года.

Ну, а теперь позвольте обратиться к теме автомобилей. Угоны и погони – вот то, что прославило серию

Ну, а теперь позвольте обратиться к теме автомобилей. Угоны и погони – вот то, что прославило серию. И то, что разработчики обещают выполнить на качественно новом уровне в своем новом творении.

По улицам города будут колесить пятьдесят разнообразнейших машин!

ПРИЦЕЛ ДАЛЬНИЙ

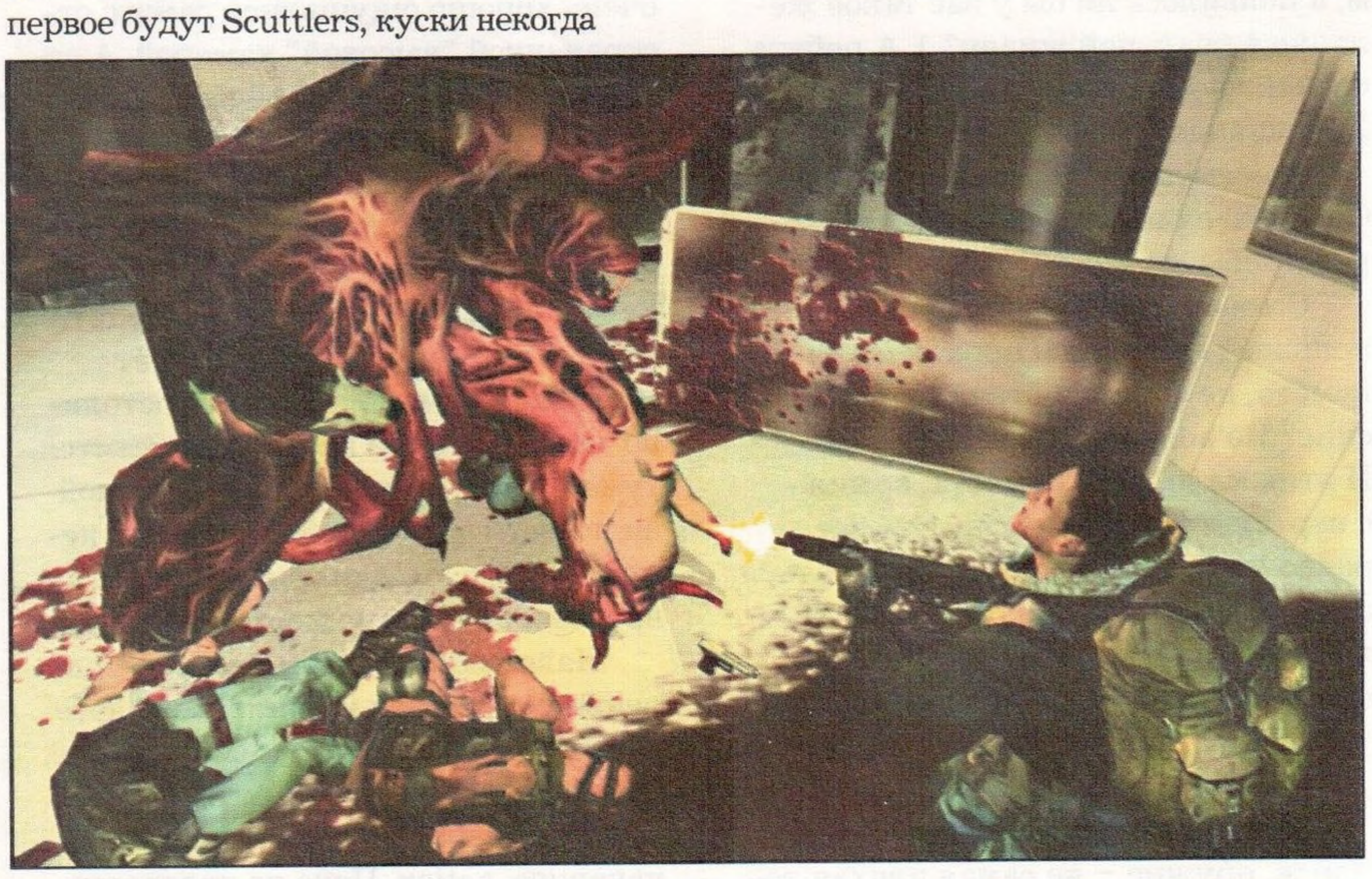
The Thing

Жанр	Survival Horror
Издатель	Universal Interactive
Разработчик	Computer Artworks
Дата выхода	II квартал 2002 года

Тем, кто не видел фильма Джона Карпентера "Нечто" (в оригинале "The Thing"), я не буду пересказывать его сюжет и описывать, как в Антарктиде одна мирная научно-исследовательская станция наткнулась на затерянный во льдах мирный корабль инопланетян и что из этого (корабля) вышло. Замечу только, что в живых остался один Курт Рассел, и то лишь для того, чтобы взорвать эту самую базу с этим самым Нечтом ко всем этим самым чертям. Как ни странно, продолжение блокбастера снято не было. "Непорядок", - недавно провозгласили в Universal Interactive и спонсировали малоизвестную компанию Computer Artworks на создание полноценного компьютерного продолжения фильма.

Сиквел клепается в стандартном для всех сиквелов духе. На место действия предыдущей части прибывает возглавляемая героической личностью по фамилии Blake (нами, значит) команда в составе солдат, техников и медиков, имея целью поспрошать у местных, почему здесь все умерли. Что логично, попадает по полной программе: света нет, везде трупы, холод собачий, вдобавок по окрестностям бродит инопланетная тварь, умеющая принимать обличия твоих напарников. Жуть. В игре будет реализован вид от третьего лица, свободно болтающаяся над ушами камера, прячущаяся нам за спину в особо страшных моментах. Атмосферу фильма попытаются воссоздать любопытным способом – вводом для сокомандников показателей страха и доверия к вашей персоне. Страх будет влиять на скорость и качество действий, выполняемых партнерами, а уверенность друг в друге не заставит подчиненных разрядить вам в спину обойму с воплем: "Ты – Нечто! Я тебя узнал!". Отмахиваться снегоступами нам предстоит от гостей трех видов, а вернее, степеней мутации бывших обитателей базы в Нечту. На первое будут Scuttlers, куски некогда живых тел, любящие спрыгивать с потолка прямо на лицо слишком любопытного игрока, запрокинувшего голову в немом вопросе: "А че это там шуршит?". На второе предполагаются Walkers. Ноги человеческие, а все, что выше пояса, очень похоже на освежеванного, но еще живого осьминога. Смотреть на сытый желудок настоятельно не рекомендуется. Ну и вместо компота намечаются Ruptures, тут уж вообще рекомендуется стрелять с закрытыми глазами – когда на вас двигается стена пульсирующего мяса, составленного из тел ваших бывших сослуживцев, которые и живые-то красавцами не были... Бр-р-р, одним словом. Ждем с нетерпением!

Андрей Щур



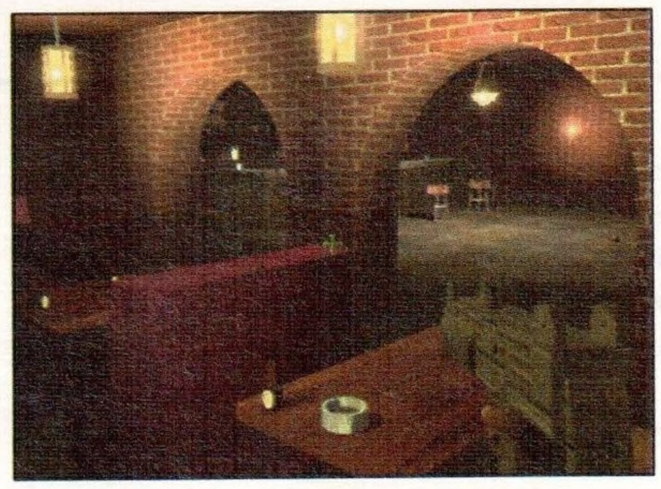
The Underworld: Crime Does Pay

Жанр	Action/RTS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Phoenix Entertainment
Дата выхода	Неизвестна

Бороться с организованной преступностью нелегко. Но почему-то часто забывают, что быть этой преступностью тоже не сахар. В то время, как простой рабочий человек, неторопливо шествующий утром на свое место мастера-чесальщика второго разряда, полностью уверен в завтрашнем дне, эти нервные люди в кожаных куртках и золотых цепях, аки волки позорные, спешащие в должностных "Мерседесах" и джипах на очередную "стрелку", никогда не знают, сколько грамм свинца отмерила им нелегкая бандитская доля в вечно туманном завтра. Им, работникам "калашниковых", виртуозам перестрелок и поэтам-песенникам "базаров", ребята из Phoenix Entertainment решили посвятить свой новый проект.

Мы – банда! Небольшая такая, зато очень организованная. Задача наша - подняться самим, опустив при этом всех вокруг, то бишь подчинить себе - ни много ни мало - целый город, кишащий конкурентами. Средства для достижения цели разработчики явно решили взять из милой книжки УК РФ: статья 144 - кража, статья 145 - грабеж, статья 146 - разбой, статья 148 - вымогательство, статья 208 часть 1 - организация азартных игр... Список можно продолжать очень долго, статей в кодексе еще много. Проще говоря, берем от Gangsters стратегическую часть, позволяющую игроку планировать вышеуказанные операции, после чего разрешаем еще и поучаствовать в процессе непосредственно от первого лица в полном 3D. Только представьте себе – спланировать миссию вроде ограбления банка, после чего пробежаться по этому банку с чем-нибудь огнестрельным наперевес, периодически подпадая под статью 102 - умышленное убийство при отягчающих обстоятельствах. Круто? Просто Rainbow Six какая-то получается. А вы еще спрашиваете: "В чем сила, брат?". Сила, ребята, как известно, в правде. В данном случае, в том, получится ли у разработчиков все, что они обещают сделать. Пока скриншоты не вселяют должный оптимизм: архитектура уровней характеризуется выражением подогреваемого на костре Яна Гуса: "O, sancta simplicitas!", текстуры объектов также бедноваты, не видно и врагов, следовательно, невозможно судить об их моделях. Тем не менее, будем надеяться, что это просто начальные стадии работы, тестирующие движок. А статью 164 "Незаконный промысел котиков и бобров" авторы реализовывать не собираются. Жаль.

Андрей Щур



Ace of Angels

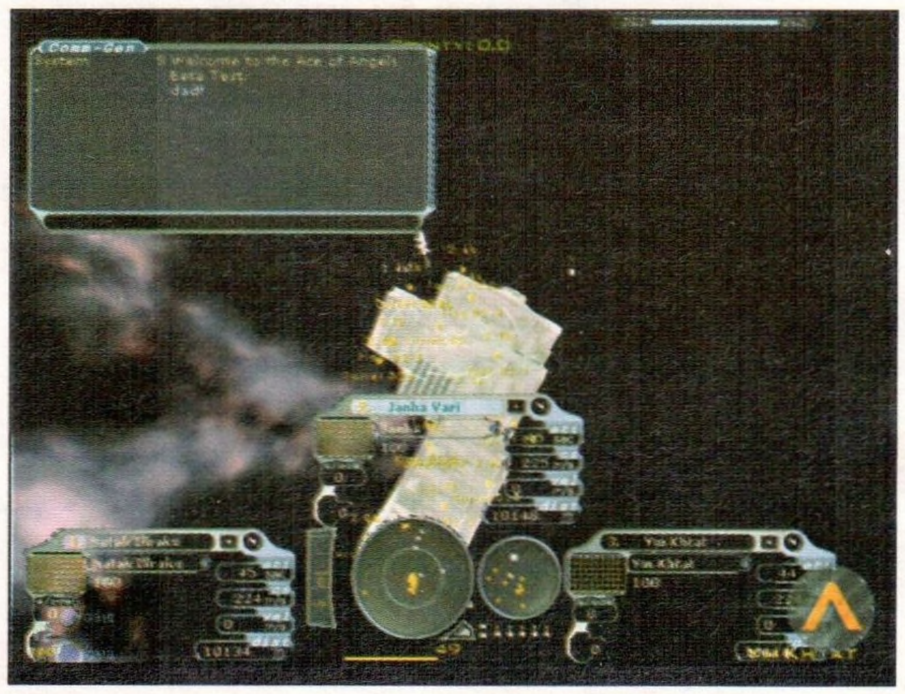
Жанр	Online Space Sim
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Flying Rock Enterprises
Дата выхода	Arena вышла, Outerchange должна была выйти в мае, про Campaign неизвестно

Онлайновыми космосимами народ пока не баловали. Компания Origin, которой, вроде бы, сам Blair велел сварганить онлайновый мир во вселенной Wing Commander'а, упорно не желала создавать новые проекты, довольствуясь своей "Ультимой", за что и была успешно расформирована. На горизонте маячат недавно упоминавшиеся Jumpgate и Earth and Beyond, но пока что на данном отрезке игрового фронта полнейшая тишь да гладь, только свечки и савана не хватает. Однако к чертям затишье и прожженные белые простыни, потому как в перекрестии нашего "Дальнего прицела" сфокусировался новый, очень любопытный проект под названием Ace of Angels.

Разработкой этой игрушки небольшая компания Flying Rock Enterprises занимается уже третий год, и сейчас игра дошла до стадии открытого бета-тестинга. Изюминка проекта заключается в том, что выпуск AoA разбили на три этапа: Arena (это и есть бета-тестинг), Outerchange и The Campaign. Arena – это просто огромный кусок космоса с кучей всевозможных планет, станций и астероидов, предназначенный для deathmatch'а. Выбираете себе один из 14 предложенных типов кораблей (всего разработчики намереваются создать около 80) - и вперед, на отстрел вражеских чугунков, бессовестно коптящих глубины межпланетного пространства. Странно, но факт - игра умудряется при моделировании почти честной "ньютоновской" физики (нечто подобное было в Independence War 2) по скорости и "драйву" бить даже Wing Commander! Лететь по прямой практически не получается, настолько маневренны противники.

Но все это только цветочки по сравнению с тем, что припасли авторы на сладкое. В Outerchange хоть и веселый, но все ж таки бесцельный dogfight приобретет приятную осмысленность – в игру будут введены торговля и командная игра. Здесь группа игроков сможет оформиться в клан, у которого появится база, выборный командир и свои эксклюзивные миссии. К примеру, если клан А будет постоянно нападать на корабли какой-нибудь торговой компании, та, вполне возможно, попытается вскоре нанять клан Б для защиты. Также будет введена экспа для каждого пилота, соответственно, появятся ранги. Ну, а в заключительной стадии игры, The Campaign, будут введены расы, а также некие глобальные события, которые будут связаны с действиями игроков. Особо серьезно разработчики подходят к проблеме лага. Ура им, хорошим. Подойдите к ней и решите, наконец. Охота ж и нам поиграть!

Андрей Щур



Dreadnoughts

Жанр	FPS/Space Sim
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Xenopi Studios
Дата выхода	Не объявлена

В поисках того, что бы скрестить с многострадальным жанром FPS, не занимаясь при этом банальным клонированием чужих идей, взгляд разработчиков из Xenopi Studios в один прекрасный день упал на космические симуляторы: Privateer, Wing Commander и иже с ними. Определенный результат начинает вырисовываться - Dreadnoughts, этакий командный шутер с огромными кораблями в главных ролях.

Что же такое дредноут? Неповоротливая махина, обвешанная со всех сторон энергетическими щитами, имеющая на корме и по бокам турели, а на носу - тяжелое орудие, основной аргумент при общении с себе подобными. У каждого игрока несколько таких "бегемотов", а цель проста и прозрачна - аннигилировать всех противников. Облет карты начинается с поиска outposts и extra energy points, стратегически важных построек, пришвартовавшись к которым можно произвести беглый ремонт, пополнить запасы энергии и зарядить оружие. Кстати говоря, энергия для ваших кораблей - это все и даже немного больше, без нее они мертвы. Если вражеский дредноут сумеет нанести повреждения центральному генератору вашего корабля, то пострадавший лишается скорлупы силовых щитов, отключаются его энергетические пушки, а в худшем случае он замирает на месте - приходи и добивай. Так что outposts и extra energy points - настоящее спасение. Их удержание можно перевести на автомат, возведя стационарные турели неподалеку (это единственное, что игрок в Dreadnoughts способен построить самостоятельно). Решивший быстренько "подкрепиться" неприятель наткнется на шквальный огонь многоствольных орудий и уберется, не солоно хлебавши, а тем самым временем ваши силы, не скованные охраной важных участков, будут отбивать у противника его собственные outpost'ы и делать их достоянием народа. Естественно, можно будет усиливать ваши дредноуты - ставить дополнительную броню и оружие, но как именно это будет происходить, разработчики пока не решили (или держат в тайне - дело хозяйское). Зато о чем они говорят постоянно, так это о включении в игру максимально возможного количества разновидностей дредноутов и разделения их на классы, как в Tribes. По их оценкам, классов в Dreadnoughts будет не больше шести-семи, но и этого вполне достаточно, чтобы создать многообразную оборону и не повторяющееся от миссии к миссии нападение. Если учитывать обещания о тщательно сбалансированном оружии, то проект становится лакомым кусочком для тех, кому надоест сетевой Quake во всех его воплощениях или Counter-Strike.

J7

Mobile Forces

Жанр	FPS/Combat Sim
Издатель	Rage Software
Разработчик	Rage Software
Дата выхода	II квартал 2002 года

В принципе, появление новой волны симуляторов спецназа — очевидная тенденция. Operation Flashpoint: Cold War Crisis показал всей игродельческой братии, как надо делать правильные комбат-симы. "Его пример другим наука...". На прошедшей лондонской ECTS`2001 Rage Software презентовала публике свежеиспеченный проект, имя которому Mobile Forces. Разработкой занимается британское отделение компании.

Казалось бы, что нового можно придумать в жанре FPS военной тематики? Клон Counter-Strike? Банально и глупо. Боевые действия на открытых территориях тоже не в новинку. Очередные штурмы зданий с засевшими внутри террористами? Так это вообще всем надоело... Но, оказывается, есть еще непаханые целинные земли, их только надо заметить и в дальнейшем правильно использовать. Как вам видится перспектива вести разборку с неприятелями, используя различные транспортные средства?

В Mobile Forces все начинается с выбора подходящего средства передвижения. Что-то тяжелое, но плохо вооруженное, либо легкое и больше жалящее противника - вам решать. Затем эту технику высаживают в неком футуристическом городе, где начинается ничем не ограниченное веселье - все переворачивается, мимо кто-то проносится, ни на секунду не прекращается пальба и свисто-пляска. В общем, все должно получиться в фирменном стиле Rage - с огоньком.

Стандартный джентльменский набор игры жанра combat simulation тоже присутствует: масса лицензированного оружия, просчитанная баллистика, детально проработанная физика управления и повреждения автомобилей, точная реализация входных пулевых отверстий...

Режим мультиплеера в стороне не остался. На данный момент заявлены классические Deathmatch и Capture the Flag, а также специфические забавы для автомобильных войн.

Основой для программистов служит движок от Unreal Tournament образца осени 1999 года. Учитывая то, что Mobile Forces стоит ожидать лишь весной 2002-го, то в графическом плане никаких революционных открытий ждать не стоит. Лишь бы идеи реализовали с умом.

Владимир Чаплыгин и J7

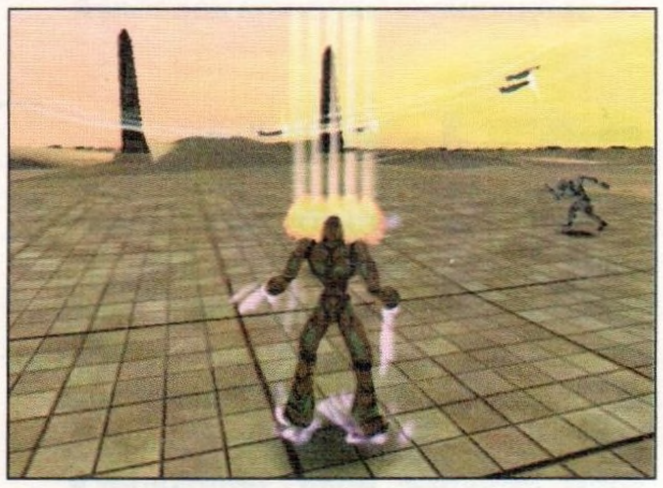
One Must Fall: Battlegrounds

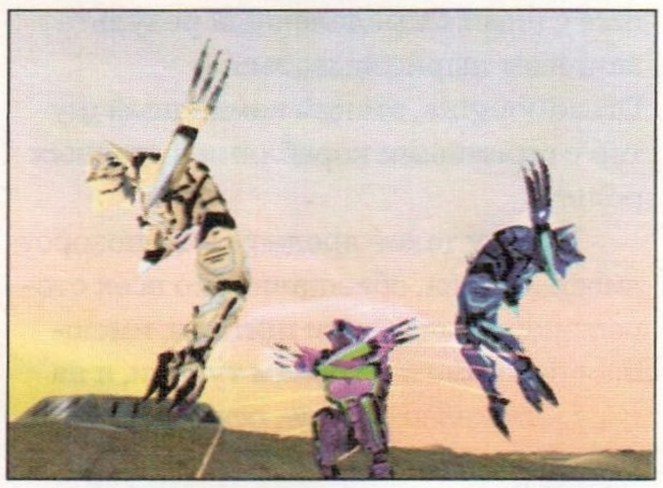
Жанр	TPS/Fighting
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Diversions Entertainment
Дата выхода	II квартал 2002 года

Файтинги редко купались в лучах славы на PC. Более того: в далеком мае 1998 года, с выходом Mortal Combat 4, данный жанр фактически умер для обладателей компьютеров. Полная и безоговорочная победа приставок на этом фронте. Однако во все времена предпринимались попытки возродить PC-файтинги. Ярким примером может служить игра One Must Fall: 2097, вышедшая в 1994 году. По тем временам в ней было все: превосходная графика, отличный звук, множество различных ударов и комбо, неординарные сюжет и бойцы. Под вашим контролем был тридцатиметровый робот, и боролись вы за место работы на космической станции. Не скажу, что игра была хитом, но и в конкурсе "Отстой года" тоже не наблюдалась. Добротный середнячок.

И вот сейчас, спустя 7 лет с момента выхода первой части, Diversions Entertainment готовит к выходу продолжение того самого OMF. Игра будет называться One Must Fall: BattleGrounds и иметь очень много разного рода плюшек. Разработчики нам обещают красивый трехмерный движок с видом от третьего лица и кучей новомодных эффектов. В распоряжение наших роботов будут предоставлены обширные арены и разнообразные удары и комбо.

Прекрасно понимая, что только графикой рынок не завоевать, разработчики пытаются создать какой-то невообразимый мультиплеер. По их словам количество игроков будет зависеть только от мощности компьютера. Как им удастся обеспечить одновременную игру более 200 человек, на что вообще игра будет при этом похожа, какие тут должны быть мега-арены и мега-серверы? На эти вопросы пока нет определенного ответа. Зато в сети можно найти описания разных интересных особенностей будущих арен. К примеру, на Desert Arena в небе постоянно кружат реактивные истребители, которые обстреливают зону сражений, причиняя тем самым дополнительные неудобства. City Arena представляет собой футуристический город, соответственно мы будем сражаться не только на земле, но и на крышах небоскребов. Естественно, разные типы роботов тоже будут друг от друга сильно отличаться: Force, скажем, будет уметь использовать силу тяжести, чтобы перехватывать метеоры или замедлять противников, а Pyros предпочтет всему другому мощнейший огнемет... В общем, звучат описания достаточно любопытно, хотя и слишком расплывчато.



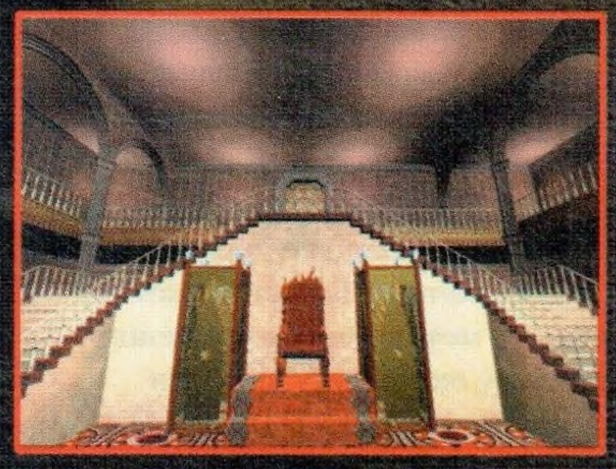


И, к слову, файтинг в этом всем просматривается с большим трудом.

Иван Попенко

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК



- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала
- Съемочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)

Игрок попадает в Волшебный замок, где надежно спрятаны похищенные некогда драгоценности.

Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ к ларцу с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны по всему отелю. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, до тех пока игрок не проявит сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Отгадать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к фее будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; www.media2000.ru

Разработчик: SG soft

Марш шахтеров

Павел Шумилов

Не космос – метры грунта надо мной,
И в шахте не до праздничных процессий,
Но мы владеем тоже внеземной
И самою земною из профессий!
В. Высоцкий

Жанр	FPS
Издатель	THQ
Разработчик	Volition
Дата выхода	IV квартал 2001 года

Герой обычного шутера от первого лица, по сути, мало чем отличается от белой лабораторной мыши, мечущейся по лабиринту на радость естествоиспытателям. Мышь умнеет и набирается опыта, наука лабиринтостроения тоже не стоит на месте, и разработчики игр, радуясь успехам подопечных, увеличивают лабиринты в размерах, делают их многоэтажными, наполняют многочисленными задачками (рассчитанными на уровень развития той самой мыши), раскладывают в потайных местах семечки и тертую морковь, соединяют отдельные коробки в единый квази-мир огромных размеров... Много ли это меняет? Мышь все так же обречена перемещаться в пределах посланного ей свыше пространства. Однако с появлением первых вестей о Red Faction многие мыши настороженно зашевелили носами. Обещания зачаровывали. Классик по этому поводу сказал бы: "Темницы рухнут, и свобода нас встретит радостно у входа!". Вышедшая демо-версия дала нам возможность на деле проверить, чего стоили посулы разработчиков. Что ж, темницы не рухнули, однако ощутимый глоток свежего воздуха мы получим совсем скоро.

THE REVOLUTION HAS BEGUN

Марсианские хроники

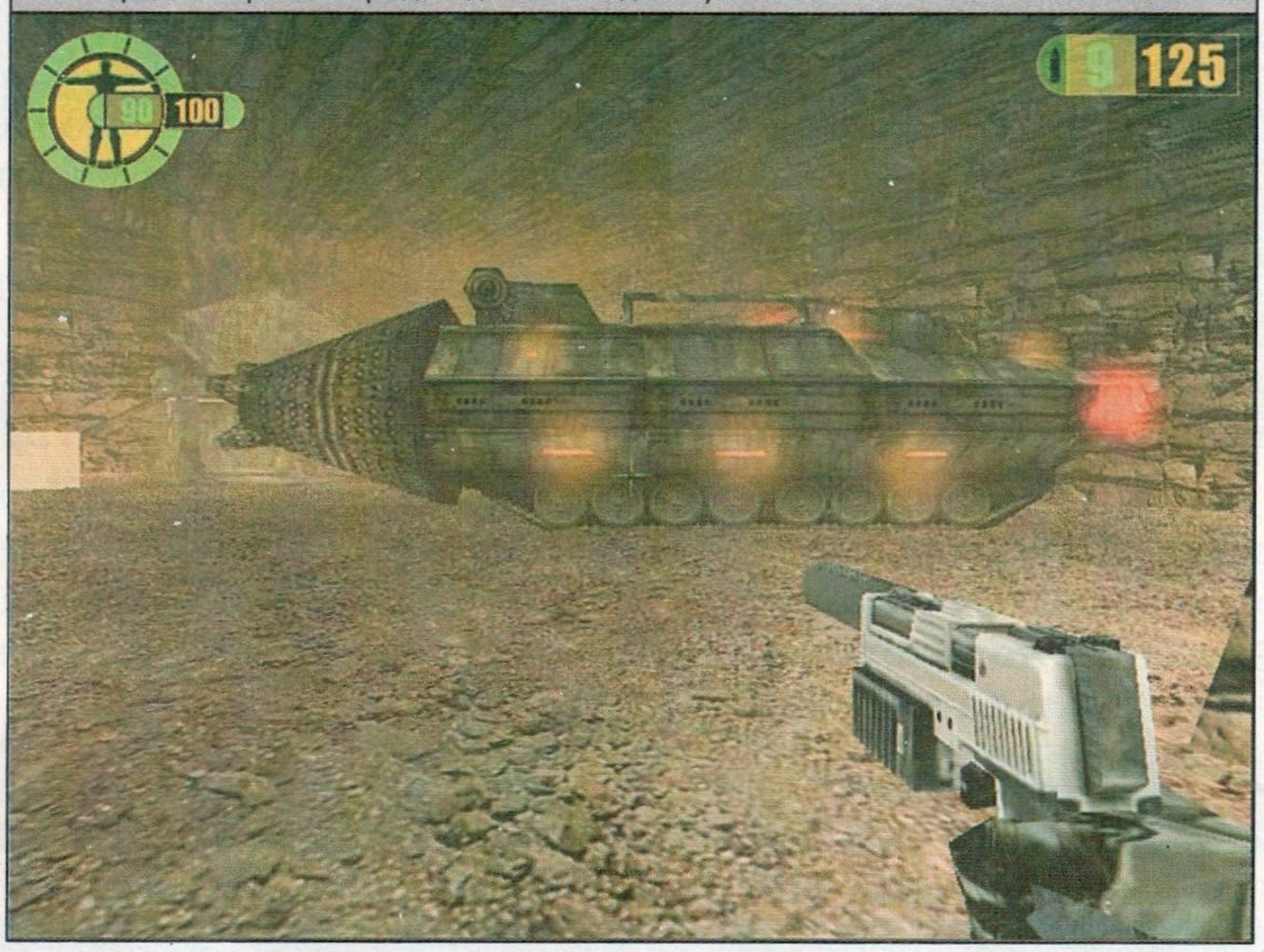
Для тех, кто пропустил нашу предыдущую встречу в №12'2000, вкратце опишу ситуацию, сложившуюся к началу игры. Главный герой, молодой богатый бездельник Паркер, пресытившись спокойной безмятежной жизнью, завербовался шахтером в марсианскую корпорацию Ultor, купившись на рекламные слоганы типа "Join the adventure. Be a part of a team. Pride. Prestige. Profit." Естественно, жизнь на Марсе кардинально отличалась от рекламных листовок в худшую сторону. В дополнение к таким прелестям, как тяжелый рабский труд от зари до зари, невыносимые условия существования и отсутствие уверенности в завтрашнем дне, в шахтах вспыхивает странная эпидемия, вызывающая мутации хоть и неопрятных, но все же человекоподобных друзей-шахтеров в нечто отвратительное. На все жалобы руководство корпорации реагирует лишь фразой "Ваше дело работать и молчать, ситуация под контролем", заболевших увозят в лаборатории, и больше их никто не видит.

В общем, как в учебнике: низы не могут, верхи не хотят, революция назревает. Шахтеры в срочном порядке организуют Комитет По Свержению Сатрапов (КПСС) и приступают к активным действиям. Мы появляемся в гуще событий безоружными и ничего на первых порах не понимающими. Восстание вспыхивает прямо на наших глазах, а поскольку секьюрити отстреливают шахтеров в красных скафандрах без предупреждений и предложений сдаться, нам ничего не остается, как присоединиться к повстанцам.

Стопами Half-Life

Сравнений с орденоносным произведением тандема Sierra/Valve, во многом перевернувшем наши представления о жанре FPS, все равно не избежать, так что лучше свести их воедино. Это и ставший стандартом "курс молодого бойца", на протяжении которого нас учат прыгать, стрелять и нажимать на кнопки; и связанные в единое целое подуровни, когда мы продолжаем путь после краткого подмигивания надписи "loading", однако при желании вполне можем вернуться; и скрипты, без которых нынче приличному шутеру показаться на людях все равно, что завзятому театралу заявиться на премьеру в тренировочных штанах и спартаковской футболке с растянутым воротом. Хотя скрипты отнюдь не поражают воображение. Чего стоит хотя бы повстанец, методично начищающий поверженному охраннику затылок (sic!) в одном из закоулков шахты. Вы можете попытаться поговорить с ним, бить его орудием производства, стрелять из пистолета, однако он не оторвется от святой миссии ни на секунду. Всем бы такую целеустремленность. А вот кто порадовал, так это противники, опять же, в лучших традициях спецназовцев из Half-Life. Даже на низших уровнях сложности они грамотно уворачиваются от пуль: приседают, стрейфятся, ни секунды не стоят на месте. Раненые бросаются бежать, просят пощады (дешевый одноразовый трюк), зовут на помощь... А на более высокой сложности охранники начинают еще и метко и больно отстреливаться, превращая легкую получасовую прогулку по демо-версии в ад кромешный с постоянными вызовами сохраненных игр и заставляя стрелять исключительно в голову, чтобы насмерть.

Шварценеггер явно бродит где-то неподалеку



Тихо подкрались, тихо прострелили голову, тихо собрали трофеи

Смертельное оружие

Продемонстрированный нам арсенал не особо впечатляет, видно, что главные вкусности берегут для релиза. В частности, в полной версии, помимо привычных шотганов и автоматов, будут огнемет и еще не опробованный, но уже любимый Rail Driver – аналог квэйковского рэйлгана, позволяющий стрелять по врагам сквозь стены. А это значит, что как минимум забавный мультиплеер. Все оружие, согласно последней моде, имеет два режима стрельбы, распространяться о которых подробно вряд ли имеет смысл. Стоит упомянуть лишь о самонаводящихся ракетах да о наличии у пистолета глушителя. Последний факт наводит на мысль, что временами придется играть в Commandos. К тому же выводу подталкивает возможность прятать оружие и притворяться законопослушным мирным жителем. Что ж, будем таиться в тени, красться и прятать трупы в темных углах. Соответствующая функция имеется, вот только реализована странно: под грузом лишнего тела герой идет куда медленнее (что логично), однако на прыжки данное пенальти не распространяется. В целом же с физикой у проекта все вроде бы в порядке, присутствует множество реалистичных мелочей. Например, если быстро стрелять из пистолета, увеличится разброс пуль, а при стрельбе из снайперской винтовки на дальнее расстояние на полет пули оказывают влияние сопротивление воздуха и сила тяжести.

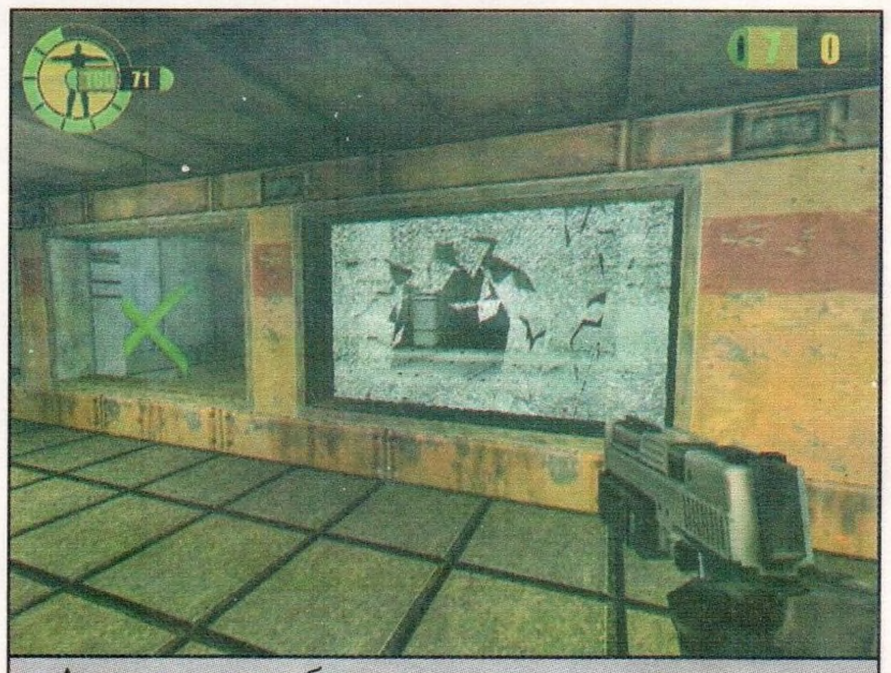
Общественный транспорт

Еще одна изюминка Red Faction – использование разнообразных механических средств передвижения. В демоверсии удалось покататься на двух: субмарине (хотя она куда ближе к скромному батискафу) и Mine Driller'е, который явно позаимствован из фильма "Вспомнить все". Симуляция здесь, конечно, и близко не пробегала: так, батискаф, к примеру, непринужденно стрейфится, а торпеды почему-то взрываются при выходе из-под воды. Но нас, простых action-тружеников, данные факты нисколько не напрягают – подумаешь, стрейфится, зато уворачиваться удобно. Плавание на подлодке в процессе тренировки обилием эмоций не отличается, но это с лихвой окупается, когда обнаруживаешь Mine Driller. Мало того, что на этой машине можно без проблем пересечь пол-уровня по кратчайшему расстоянию, принципиально не используя повороты, так ей еще можно (и нужно!) ДАВИТЬ супостатов! Вдохновляет.
А в полной версии нас ждут еще All Terrain Vehicle (нечто вроде джипа, быстрое, но слабо защищенное), Armored Personnel Carrier (просто броневик, с ним придется столкнуться уже в демке) и, что самое интересное, летательный аппарат Aesir Fighter. То-то повеселимся.

Будни Digger'а

Вот мы и подошли к самому интересному моменту проекта - к технологии Geo-Mod. Как и предполагалось, на пути тотального дестроя встают две вещи: наличие неразрушимых поверхностей и нехватка боеприпасов к серьезному оружию (которое, к слову, не очень-то и серьезно, по крайней мере, от взрыва ракеты ожидаешь большего, чем скромных размеров ямка в полу). Не поддаются разгрому металлические каркасы и поверхности, включая многочисленные двери. Зато все остальное при должном усердии можно буквально развеять по ветру (вот еще одна странность - обломков практически не остается). Места, в которых по сюжету предлагается пробить стену или пол, помечены пошлыми крестиками: не дай Бог, кто-то не догадается. Впрочем, с одной стороны, можно вообще не заниматься проламыванием стен, быть послушной мышью и ходить строго по коридорам; с другой же – хватает обходных путей. К примеру, в самом конце демо-версии вместо долгой перестрелки с десятком охранников можно взорвать в определенном месте пол туннеля и, немного поплавав и собрав попутно подброшенные разработчиками полезности, вылезти у самого лифта, ведущего на поверхность, помахать охране и спокойно поехать к окончанию демки. Доступны и другие, прикладные применения технологии Geo-Mod: так, выстрелив в узком коридоре в стену из ракетницы, получаем удобную нишу, в которую будем прятаться от пролетающих по-

Умеют ли броневики летать?



А вот так здесь бьются стекла

дарков противника. Ничто, кроме здравого смысла, не мешает таким же образом отрыть себе окопчик посреди широкого прохода. Или вот еще ситуация – выскочив из коридора, обнаруживаем внизу неторопливо ползущий по мосту APC в сопровождении эскорта. Пара ракет под гусеницы, и бронированный противник отправляется в путешествие ко дну пропасти вместе с эскортом и обломками моста. Просто праздник какой-то!

Глоток свободы
Не бойся заблудиться в темноте
И захлебнуться пылью – не один ты!
Вперед и вниз! Мы будем на щите,
Мы сами рыли эти лабиринты!
В. Высоцкий

Буквально в последние минуты стало известно, что Red Faction ушла на "золото", так что, уважаемые читатели, вы имеете все шансы поближе познакомиться с полной версией уже к моменту чтения этих строк. Игра достойна самого пристального внимания. Собственно, даже если не принимать во внимание Geo-Mod и даруемые им деструктивные возможности, перед нами вырисовывается крепко стоящий на ногах проект с умными противниками, необычным антуражем и сильной сюжетной линией. С добавлением же Geo-Mod'а игра становится заметной вехой на пути прогресса жанра FPS, и пропускать ее для заинтересованных личностей просто недопустимо.

Человек - троян

Юрий Пашолок

Всего один клик, но какой большой "бабах" для всего человечества...
Вася Пупкин, взламывающий систему запуска стратегических ракет

Жанр	Аркада
Издатель	Zetha GameZ
Разработчик	Zetha GameZ
Требуется	Pentium-III 600, 256 RAM, GeForce 2MX
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 RAM, GeForce 3

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Хакеры. Многие из вас так или иначе сталкивались с этими рыцарями В.О. и трояна. Вспомните, приходило ли вам письмо от неизвестного отправителя с непонятным файлом расширения *.EXE внутри. Если вы его открыли, то можете себя поздравить: ваш экаунт, а также многие файлы вашего компьютера теперь не только ваша собственность, но и неизвестного бледнолицего товарища с красными глазами, чаще всего, к тому же, несовершеннолетнего. Таких вот "героев" среди хакеров большинство, настоящих профессионалов немного, да и те зачастую сидят либо в службах безопасности, либо в местах не столь отдаленных.

Удивительно, но тема хакерства малопопулярна среди игровой индустрии, может быть, потому, что сами игровые компании несут от этих деятелей многомиллионные убытки. Так или иначе, но игры, где главным героем является хакер, можно пересчитать по пальцам. А жаль, тема действительно стоит внимания, да к тому же можно придумать, что угодно. Пример тому – новейшая аркада DroneZ, дебютная работа парижской фирмы Zethra GameZ.

Всегда быть в колбе - судьба моя

Несомненно, отправной точкой для сюжета DroneZ стали три фильма, каждый из которых своеобразная веха на пути познания людьми киберпространства или того бреда, которым его часто представляют. Первый из них – "Газонокосильщик", эта картина наряду с диснеевским TRON заложила саму основу понимания киберпространства среди обывателей. Следующей вехой стал "Джонни-мнемоник", можно сказать, дебютная работа Киану Ривза в киберпанковом кино. Спорный фильм, однако именно там было наглядно показано, как виртуальное "Я" взламывает сервер могущественной корпорации. Любопытно, что все происходящее больше напоминало игру, только ставкой была жизнь. И, наконец, ставшая культовой "Матрица" с ее мрачной действительностью и компьютерами, повергшими человечество.

В результате получился занятный сюжет, похожий на гибрид из целой кучи киберпанковых картин. Итак, по версии Zethra GameZ, машины все-таки победили бедное человечество. Последнее теперь обитает в колбах, правда, батарейками люди не стали, но вот быть вечно в Сети обязаны. В отличие от "Матрицы", мир DroneZ больше похож на тот, что был показан в "Газонокосильщике". Делай, что хочешь, но вот только туда нельзя, да и сюда тоже, а вот здесь тебе вообще не место. А вокруг лепота...

Ясное дело, некоторым индивидуумам это положение вещей не понравилось. В результате стихийно возникает повстанческое движение, которое начинает приносить местному AI массу неприятностей. Причем здесь хакеры? Да все дело в том, что только хакеры будущего способны спасти человечество и "продуть цистерны", то есть колбы. Естественно, с вашей помощью.

Делай, что хочешь, но вот только туда нельзя, да и сюда тоже, а вот здесь тебе вообще не место. А вокруг лепота...

Обычное киберпанковое утро

Платформенные войны

А теперь давайте отделим всю эту киберпанковую мишуру и посмотрим, что же собой представляет DroneZ на самом деле. Разработчики с самого начала дали понять, что игра, которую они делают, будет достаточно примитивной аркадой. Но не до такой же степени!

Итак, что у нас имеется? Платформы, очень много платформ, за всю игру мы ни разу не ступим на виртуальную землю. Формулировка "платформенная аркада" в данном случае воспринимается буквально: если вас нет на платформе, значит, вы либо в прыжке, либо уже умерли. На некоторых из этих платформ стоят враги: не пугайтесь их вида, по версии разработчиков, здесь даже за самой уродливой личиной скрывается такой же хакер, как и вы, только из службы безопасности той локации (сервера), где вы находитесь.

Что вам нужно делать в DroneZ? Да всего три вещи: бежать, стрелять и прыгать. Думать в этой игре противопоказано, работать должны лишь только глаза, руки да спинной мозг, в противном случае в киберпространстве вам не прожить и минуты. Одним словом, типичная дешевая аркада. Проблема в том, что аркаде полагается быть не только примитивной и красивой, но и захватывающей. Увы, последнее в DroneZ не вышло: несмотря на всевозможные дизайнерские изыски, уровни в игре однообразны, скучно становится минут через двадцать.

Как уже ранее говорилось, управление в DroneZ сводится всего к четырем кнопкам и мышке. Удивительно, но в список того, что было удалено разработчиками из управления "за ненадобностью", пропали даже прыжки. Вы не ослышались, теперь персонаж прыгает сам по себе: достаточно подойти к краю платформы, и ваш герой самостоятельно прыгнет на ближайшую к нему площадку. В некоторых случаях эта услужливость попросту раздражает, ведь зачастую платформа, на которую вы случайно прыгнули, увозит вас в неизвестном направлении.

Красота спасет виртуальный мир

На этом можно было бы закончить данный обзор, если бы не одно обстоятельство, в корне меняющее представление об игре. Дело в том, что при разработке игры Zethra GameZ в первую очередь ставила не на геймплей, а на дизайн и графику. Следует признать, что ставка на эти вещи была более чем удачной: о DroneZ говорят все, из простенькой аркады она превратилась в звезду первой величины.

Тот факт, что действие игры происходит в киберпространстве, развязал дизайнерам руки. Это ведь даже не другая планета, можно создать абсолютно любой уровень и выдать его за виртуальное пространство, даже если это будет похоже на порождение тупого бреда.

Сказать, что получилось красиво, это не сказать ничего, мир DroneZ потрясает с первого взгляда. Не зря разработчики сначала выпустили неиграбельную демо-версию, а уж потом финальный релиз. Сделано это было для того, чтобы потенциальные покупатели сначала оценили работу дизайнеров и художников. Чего стоит уровень, представляющий собой внутренности неведомого организма! В последний раз подобный щенячий восторг был несколько лет назад, когда появился Incoming, тоже, кстати говоря, совершенно никчемная, в принципе, аркада.

Бывают не только дети в пробирке, но и девки в колбе

Здесь нет ни одной текстуры, на которую бы не наложили хотя бы один спецэффект, все вокруг блестит и сверкает, но при этом ничто не выпадает из гармонии, за исключением игрока, который, как поручик Ржевский, пришел для того, чтобы все тут опошлить

Дополнительную лепту вносит тот факт, что DroneZ является первой игрой, реально поддерживающей возможности пресловутого GeForce 3. Именно это чудо-железка стала приоритетом при создании игры, в результате программисты постарались выдать максимум того, на что способно произведение nVidia. Здесь нет ни одной текстуры, на которую бы не наложили хотя бы один спецэффект, все вокруг блестит и сверкает, но при этом ничто не выпадает из гармонии, за исключением игрока, который, как поручик Ржевский, пришел для того, чтобы все тут опошлить. К чести разработчиков, следует отметить, что игра достаточно резво работает и на куда менее мощных машинах, при этом картина получается более чем пристойная.

Нельзя не упомянуть и музыкальное сопровождение. Саундтрек для игры писала достаточно известная в андеграундных кругах группа Meridiano Zero. Надо сказать, что работа над DroneZ принесла группе еще большую известность: по данным с ее официального сайта, на сегодняшний день распространено более полумиллиона демо-дисков с саундреком. Эта музыка действительно стоит того, она отлично слушается и без игры, а уж как преображается DroneZ, когда начинает играть Welcome to Tomorrow... Это надо слышать.

Играбельный тестер

Честно говоря, игра меня поставила в тупик. С одной стороны, как игра DroneZ почти никакая, подобный примитив на нынешнем игровом рынке почти ни на что не способен. С другой же, великолепный дизайн, потрясающая графика и отличная музыка заставляют простить многие из недостатков. Подобный прецедент уже был, уже упоминавшийся Incoming также был никаким как игра, но потрясающе красивым.

Кому же DroneZ придется по вкусу? Во-первых, тем, кто купил себе этот самый GeForce 3 и не знает, на чем его протестировать, во-вторых, любителям красивой графики и спинномозговых аркад, таких, как MDK. Однако наибольший восторг от DroneZ получат "железячники", занимающиеся видеокартами. Дело в том, что в игру намертво встроен бенчмарк, кроме того, не стоит забывать о том, что движок DroneZ использует все последние графические технологии.

По своей сути, DroneZ – тот же 3Dmark, с той лишь разницей, что в него можно еще и поиграть в перерывах между тестами.

Вампиры в загоне

Николай Лукьянов

Let's see if you taste as good as your brother.
Santanico. From Dusk Till Down

Жанр	TPS
Издатель	Acclaim/Cryo
Разработчик	GameSquad
Требуется	Pentium II 400MHz, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 64 Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

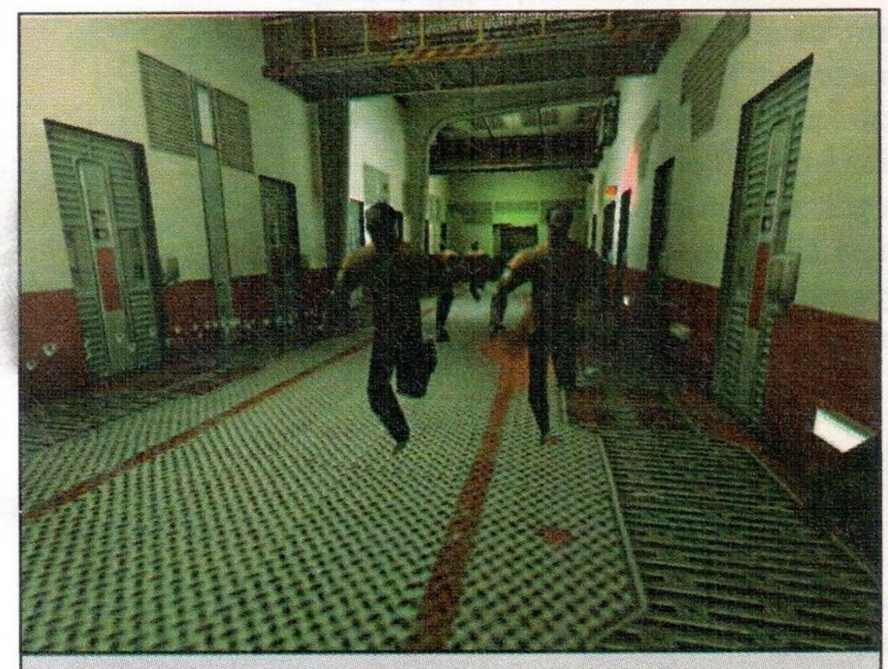
Рейтинг 6.0

Время освоения: от 10 до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Ох, и не любят кинематограф и игровая индустрия друг друга. Ох, и не любят... То первые сделают из хитовой игрушки фильм, по всем параметрам уступающий даже "Прибытию поезда" от братьев Л. (не будем показывать пальцем, но это TR), то вторые превратят культовый боевик незнамо во что. Хотя почему незнамо? Очень даже знамо. Интересуетесь? Тогда пожалуйте-с, или, как говорилось в нетленной ленте From Dusk Till Down ("От заката до рассвета"), которая и стала в данном случае объектом для издевательств игроделов...

"The dinner is served!"

По сценарию Тарантино, Сет Гекко, изрядно подсократив в финале фильма поголовье вампиров, убывает в расположение воровского рая под кодовым названием Эль Рей. Но ребята из GameSquad решили подкорректировать хэппи-энд. По им одним ведомой причине оказался Сет в гораздо менее привлекательном месте - в тюрьме, контингент которой немедленно возьми да разделись на две части: одни оказались вампирами, вторые – их пищей (свежая высококалорийная кровушка без консервантов). Первая группа подкрепилась, вторая порядком поредела, причем одним из уцелевших, естественно, оказался дружище Сет. В общем, что в баре "Titty Twister", что в тюряге – одни кровососы, которых надо непременно мочить. Тенденция, однако.



Анка, подпусти вампиров поближе!

Только мертвый вампир не идет играть в баскетбол

"Come on, gimme some more details"

Начинается все с краткого инструктажа в исполнении местного пастора. Итак, чтобы спасти всех, кто еще не застрял в вампирских зубах, нужно найти некую control station, и только наш персонаж может совершить этот геройский поступок. Для выполнения столь ответственного поручения нам в помощь придается колоритнейший мужик. Выражаю данному камраду полный и безграничный решпект. Ходить с оторванной по локоть рукой, из которой торчит обломок кости, и при этом сохранять невозмутимое выражение лица, словно вышел в булочную за парой батонов, сами понимаете, не каждому дано. Помощничек занимается тем, что, безбожно тормозя, открывает нам двери. Поэтому, зачистив прямоугольную коробку, символизирующую коридор, мы обычно долго ждем, пока проводник неторопливо, с чувством собственной значимости (и то правда, куда ж мы без него, кроме как обратно в винды, денемся) подойдет к следующей двери и откроет проход в очередное невыразительное помещение. Дюжину коробок спустя, разработчики убедятся, что игрок им попался не абы какой, а толковый, раз смог не заблудиться, шагая по прямой, и дадут выбрать, в какую сторону рвануть.

"You make a noise... Mr. 45 makes a noise"

Помните, как стильно Сет держал кольт в фильме? Многое простилось бы игре, будь в ней тот же кольт, или отбойный молоток со встроенным осиновым колом, или презервативы, наполненные святой водой, или дробовик с бейсбольной битой, совмещенные крест-накрест, или... Лучше остановлюсь, пока не разрыдался от горя. Потому что здесь ничего, начиная с девчачьего электрошокера и заканчивая гранатометом, даже близко не напоминает средства уничтожения кровососов из фильма. Душераздирающее зрелище.

"A grenade blew up right next to me, that's why I'm so pretty"

Кстати, о душераздирающих зрелищах. Игра делалась на движке Devil Inside ("Дьявол Шоу"), который и в свое-то время не впечатлял. Как следствие, никакая графика, простейшая архитектура, бедные текстуры, ноль спецэффектов. Фигурки еще-неукушенных не менее ужасны, чем вампирские. Увидев сразу же после загрузки лицо пастора крупным планом, я принялся в панике жать на левую кнопку мыши, думая, что предо мной предстал самый натуральный вампирище. Эта же история повторилась, когда за спиной мирно разглагольствующего служителя церкви возник наш однорукий знакомец. С воплем: "С тыла заходят, гады!" – я вновь попытался открыть стрельбу. Единственное, к чему разработчики приложили немного усилий, - это модель Сета Гекко. Он у них получился даже местами похожим на оригинал. Жилеткой и татуировкой. В остальном так же малополигонист и коряв, как местные зомби, кроме того, препаршиво озвучен. Фразы, которые выдает эта пародия на крутого мэна, настоящего Сета заставили бы пустить последнюю пулю в лоб себе, а предпоследнюю – в лоб тому гаду, который их сочинил. Чтоб не компрометировал.

"You thought it was pretty funny, didn't you?"

Кого же заинтересует содержимое коробочки с надписью From Dusk Till Down? Фэнов оригинального боевика? Сомневаюсь, ибо дух фильма в игре не передан абсолютно. Простых поклонников жанра action? Тоже нет, потому что ничегошеньки, чему можно хоть как-то поклоняться, они там не найдут. Может, недобитую горсточку вампиров? И тут мимо, хоть эти ребята и привычны к "ужасам войны", но не до такой же степени... Игра не заинтересует никого. Она станет лишь очередной вехой в затяжном противостоянии "кино vs. компьютерные игры".

“Унылая пора...”

Осень – это хорошо. Студенты и школьники возвратились после летнего отдыха, засели опять за компьютеры, начали с новыми силами в игры играть. Разработчики тоже вернулись с Канар и из Анталии, засели за сотворение новых игр. Ну а мы, игровые журналисты, будем общаться и с теми, и с другими, рассказывать первым о том, что делают вторые. Красота, одним словом.

Еще осень как нельзя лучше подходит для разного рода экспериментов. Вот и я решил что-то такое новое затеять. Конечно, экспериментировать над живыми людьми (над читателями то есть) как-то не хорошо, с садизмом граничит, но на кроликах этот мой эксперимент поставить почему-то не удается.

Суть такова: в традиции Навигатора писать подробно (чтобы читателю было понятно, что представляет собой рассматриваемая игра) и занимательно (чтобы читатель не заснул за чтением статьи). Если игра классная, много в ней нового, то сочетать информативность и развлекательность не трудно. Еще проще делать это, если игра - полный отстой: знай себе осмеивай горе-разработчиков. А вот если игра ни то, ни се, серединка на половинку? Тут и автору писать не интересно (не обойтись без повторов, ссылок на другие похожие игры), и читателям скучно (что интересного в очередной раз узнавать, что игра “А” похожа на игру “Б”). Еще хуже дело обстоит с адд-онами. Ну что тут

скажешь, кроме того, что добавлены такие-то новые юниты и столько-то новых миссий, что геймплей не изменился, или изменился в самой малой степени? Вот я и подумал, а что если в таких случаях отделять информативность от развлекательности? Как принято говорить, мухи направо, а котлеты налево.

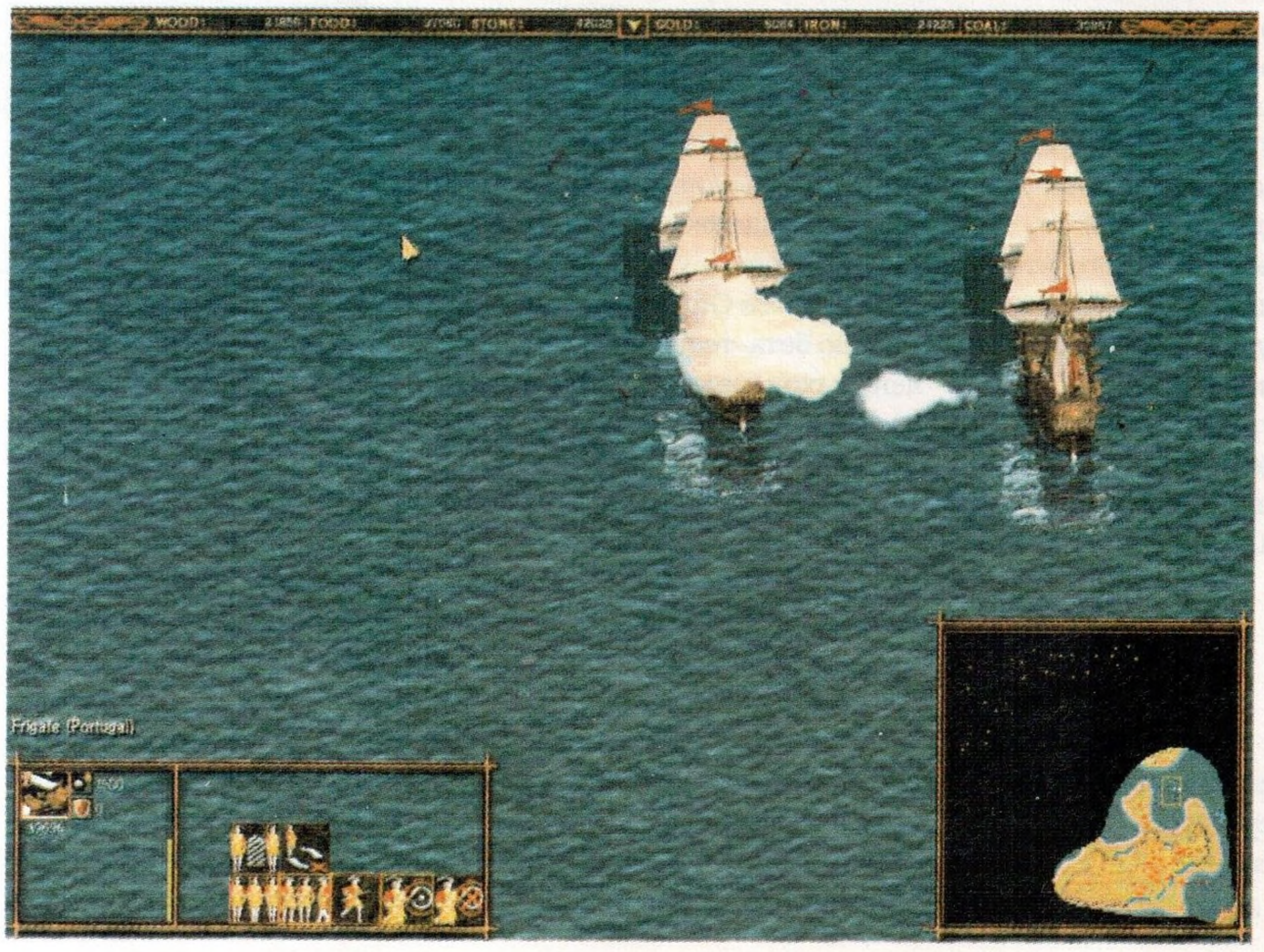
По моим прикидкам, выглядеть это должно так: в начале обзора помещается небольшая врезка, в которой дается вся объективная информация об игре. Чем там заниматься приходится, какие есть новые и старые штучки, на что она похожа и кому понравиться может. Для адд-онов же можно просто перечислить, что там появилось нового по сравнению с основной игрой. Ну а в остальной части статьи автор может рассказывать о чем угодно, лишь бы это “что угодно” было хоть как-то связано с рассматриваемой игрой.

Может поделиться своими соображениями об упадке (или расцвете) соответствующего жанра (и показать, что ярким примером этого упадка/расцвета данная игра как раз является). Может рассказать о каких-то реальных событиях, так или иначе отраженных в игре. Ну а может сочинить рассказ на тему или по мотивам игры. Естественно, не возбраняется рассказать и о том, как автору в эту игру игралось.

Читатели же с такими обзорами могут поступать следующим образом: самые нетерпеливые просматривают объективную, так сказать, часть и, веселые и довольные, бегут к ближайшему ларьку за игрой. Ну а те, кому поразвлечься хочется, читают все остальное и начинают строчить разгромные письма редакторам Навигатора.

В этот номер запланированы мной две такие экспериментальные статьи. По адд-ону к “Казакам” представлено что-то вроде аналитики, а по Zoo Tycoon’у нечто такое литературное. Очень хотелось бы узнать ваше мнение, причем как о самой идее (чтобы знать, стоит ли продолжать), так и о ее исполнении (чтобы знать, кому такие статьи поручать можно, а кому нет).

Еще нынешняя осень оказалась очень богатой на воргеймы. Целых пять штук вышло. К сожалению, рассмотреть их все в этом номере не удалось (даже в могучем коллективе авторов Навигатора людей, разбирающихся в воргеймах, не так уж много). В качестве утешения воргеймерам сообщу, что собираюсь я в рамках “Энциклопедии стратега” поместить серию статей, посвященных исключительно этому поджанру. Расскажем мы там об истории воргеймов, о том, кто и как их делает и как в них играть нужно.



И последнее, в прошлом своем Слове пообещал я поговорить об адд-онах и сиквелах, рассказать, хорошо это или плохо выпускать продолжения классных игр. Да вот как-то не получилось, о текущих делах говорить пришлось. Но от своего слова я не отказываюсь, рассказ обязательно последует как-нибудь позднее.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Павел Шумилов

Новости

Подождем твою маму

Оба претендента на звание лучшей TBS синхронно откладываются

В Strategy First объявили неутешительные новости. В который раз задерживаются неоднократно обласканные Навигатором Disciples 2: Dark Prophesy (настолько неоднократно, что впору уже специальную рубрику в стратегическом разделе заводить). Вернуться на земли Горных Кланов, пройтись по равнинам Империи и погонять поганым веником Бертрезена мы сможем никак не ранее следующего года. Также до весны 2002 года отложен выход трехмерной космической стратегии O.R.B., первой в очереди среди "убийц Homeworld". Но вот что интересно, стало известно, что и сроки релиза Heroes of Might & Magic IV тоже сдвинуты, предположительно на конец этого года или начало следующего (соответственно позже выйдет и локализация от "Буки"). Что это, маркетинговый ход или простое совпадение? Весьма высока вероятность, что в период Рождества эти две игры столкнутся лбами в борьбе за внимание потребителя. При таком раскладе у четвертых "Героев" явное преимущество – их ждали куда дольше, да и имя пока звучит громче. Еще интереснее это столкновение в свете того, что у игр теперь станет куда больше общего, причем вовсе не потому, что "Дисайплы" ударились в слепое копирование. HMM IV пока были не очень-то засвечены в журнале (истинные ценности в рекламе не нуждаются), однако, похоже, время пришло. Обилие информации обязывает. Следите за публикациями.

Кошка сдохла, хвост облез

Игровая индустрия несет потери

А пока O.R.B. неторопливо ползет к релизу, оказывается, что убивать-то особо и некого. Все, как у Насреддина, "либо эмир умрет, либо ишак". Похоже на то, что сиквел к Homeworld, о необходимости которого так долго говорили большевики и прочие революционно настроенные массы, не состоится. Реорганизация – страшная штука, рубят по-живому. Забавно сопоставить сей факт с тем, что Relic в то же время набирает сотрудников с опытом разработки игр на консолях для работы над проектом для X-Box. Опять во всем приставки виноваты? Куда печальнее выглядит известие об уходе из Sirtech Яна Карри (Ian Currie). Вот цитата из его письма немецкому сайту, посвященному JA2: "Tomorrow will be my last day working for Sirtech. Everyone else has already gone." Для стратегов это чревато тем, что вероятность появления третьего Jagged Alliance устремляется к нулю. Возможно, к абсолютному.

Дела издательские

Operation Flashpoint будет издана в России, а Civilization III выходит на финишную прямую

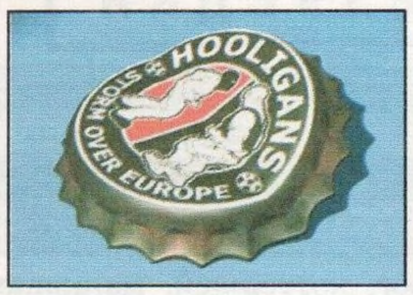
Но не все так плохо, как может показаться. На самом-то деле все еще хуже, но есть и светлые пятна. Одно из них – заключение "Букой" соглашения с Codemasters на издание у нас в стране Operation Flashpoint: Cold War Crisis, хита этого лета. Хоть жанровая принадлежность этого произведения до сих пор толком не определена, однако бытует мнение, что стратегам есть чем заинтересоваться в игре. Интересно только, как будет с поддержкой пользователей, к тому же энтузиасты вовсю модифицируют проект. Порадовали также известия из стана Firaxis Games, продолжение "Цивилизации" вышло на стадию бета-тестирования и окончательной шлифовки деталей, выход же игры намечен на октябрь этого года. Как обычно, если не случится ничего непредвиденного.

Пощечина общественному вкусу

В разработке RTS из жизни футбольных хулиганов, обещающая стать одной из самых скандальных игр, когда-либо выпущенных индустрией, если, конечно, доберется до релиза

Трагедия на бельгийском стадионе "Эйзель", после которой английские клубы на пять лет были отлучены от еврокубков. Беспорядки на голландских улицах, едва не вызвавшие выдворение сборной Англии с последнего чемпионата Европы. Разборки южноамериканских "торсид", когда редкий матч об-

ходится без жертв среди болельщиков. Бои группировок московских фанатов между собой и с "космонавтами"-омоновцами, зачищающими сектора стадиона. Возможно, вы видели подобные сюжеты в выпусках новостей или читали о них в газетах. Разрабатываемая амстердамской компанией The Thirteenth Production стратегия Hooligans: Storm Over Europe даст вам возможность наблюдать события, подобные упомянутым, на своих мониторах и принимать в них активное участие.



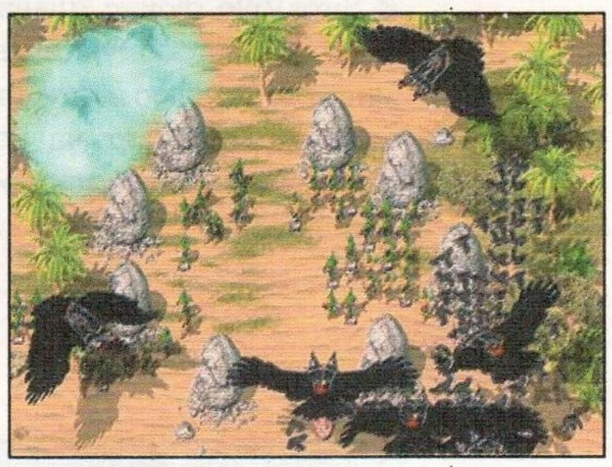
В игре мы получаем под начало банду футбольных хулиганов, кэшлз. Называть этих отморозков болельщиками в корне неверно, футбол для них – лишь средство выплеснуть агрессивность, повод для драки. Цель вверенной нам команды – стать самой известной, крутой, жестокой бандой в Европе, а то и во всем мире. Для этого нужно чаще попадать на страницы газет, и отнюдь не в раздел "Так поступают пионеры", скорее подойдет колонка криминальной хроники. Постоянные драки с соперничающими группировками, нанесение тяжких телесных, вплоть до несовместимых с жизнью, ограбления, стычки с полицией – на этом фоне перевернутые машины и разбитые витрины выглядят невинной детской шалостью. Поддерживать банду в боеспособном состоянии придется с помощью наркотиков, алкоголя и посещений борделей. Здесь не принято отступать или задавать лишние вопросы. Не спрашивай, что группа может сделать для тебя, спроси, что ты можешь сделать для группы.

Естественно, вой по поводу проекта в прессе стоит нешуточный. Насилие в играх и все такое... А если вдуматься, почему считается нормальным и высокоморальным уничтожать орков или эльфов в фэнтезийных стратегиях, посылать на смерть тысячи солдат в играх, посвященных войнам прошлого, и взращивать тибериумных мутантов в футуристических RTS? Надпись на главной странице официального сайта гласит: "Это всего лишь игра. Если вас интересуют настоящие хулиганы, вы пришли не по адресу". "People can judge for themselves, can't they?" - задает встречный вопрос в интервью британскому футбольному сайту директор компании Джейсон Гарбер (Jason Garber). Истинно так. Насилие не в компьютерных играх, насилие в головах тех, кто сидит за компьютерами. Нормальный, психически уравновешенный человек без тараканов в голове не возьмет после этой игры кирпич и не пойдет бить стекла и головы соседей. Однако, как бы то ни было, шансы проекта увидеть свет к Рождеству, как это предполагают разработчики, не то что бы очень высоки. Страны победившей демократии наверняка игру запретят.

Сказки народов мира

Nival Interactive совместно с "1С" издаст в России стратегию Persian Wars от Cryo Interactive

Игры от "Крио" - это, как говорят отдельные персонажи литературы, "чего-то особенного", а стратегии от "Крио" - это "чего-то особенного" вдвойне за ту же цену. Правда, ассоциируется заставка с космонавтом прежде всего с квестами, но ведь были, были на счету компании RTS, самобытные и неповторимые. Вспомнить хоть Saga: Rage of Vikings или Black Moon Chronicles. Компания, похоже, уже не мыслит своих проектов без обучающе-просветительского элемента, однако в стратегиях фантазия разработчиков всегда отрывалась от грешной земли на полную катушку. Все идет к тому, что осенью мы увидим еще одного достойнейшего представителя жанра Cryo-style RTS, Persian Wars (в России игра будет называться "Персидские войны"). Три племени (Амазонки, Бедуины и Гули) отправляются на поиски знаменитого кольца Соломона, обладающего невиданными возможностями (правда, больше психологического характера – надпись снаружи "Все проходит" и гравировка внутри "Пройдет и это", ну да не о том речь). Зачем им это кольцо, совершенно непонятно, ведь Амазонки и так повелевают джиннами, Бедуины рассекают барханы на гигантских скорпионах, ведя на цепи ручных львов, а Гули конструируют смертоносные машины. В общем, было бы желание подраться, а повод мы завсегда найдем. Сюжет навеян сказками "Тысячи и одной ночи", и вот это "по мотивам" в свете свершений Cryo на поприще RTS немного настораживает. А так вроде все на месте: нелинейная кампания, многообразие юнитов, магия и растущие навыки персонажей, мультиплеер по локалке и Интернету, да и скрины хороши. Вот только "Крио"...



Спецназ вызывали?

Компания MiST Land объявила о разработке тактической стратегии "Проект АЛЬФА", симулирующей действия спецподразделения

Впрочем, название рабочее и может измениться, да и первые скриншоты обещаны не ранее конца октября. Поэтому вся доступная на данный момент информация почерпнута из пресс-релиза разработчиков. Подмосковные таланты из MiST Land, которые, если кто не в курсе, заканчивают сейчас Paradise Cracked / "Код доступа: РАЙ", затеяли весьма перспективный и любопытный проект. В нем мы будем, управляя командой спецназа, выполнять миссии по освобождению заложников, предотвращать терракты, проводить зачистку населенных пунктов в Чечне, совершать вояжи на секретные задания в Афганистан, Югославию, африканские страны, сфера российских интересов очень обширна. Между выполнением боевых задач можно будет поощрять подопечных и подбирать им соответствующие профилю тренировочные курсы. Все спецназовцы – личности со своими характеристиками, они поразному ведут себя в экстремальных ситуациях, и использование возможностей команды на 100 процентов – нетривиальная задача. Большое внимание уделяется реалистичности, это проявляется и в использовании в игре стоящих на вооружении моделей оружия и снаряжения, и в разработанных миссиях, почти все из которых имеют исторические аналоги.
Для консультаций привлекаются специалисты из спецподразделений "Альфа" и "Вымпел" и ветераны Чечни. Боевая система напоминает Combat Mission: сначала отдаются приказы подчиненным, а затем в течение 30 секунд вы смотрите, что из этого получилось. Динамичность игрового процесса, необходимость четко планировать свои действия, менеджмент команды, достоверность и реалистичность – все это, несомненно, привлечет внимание любителей стратегий. Выход игры пока запланирован на конец 2002 года.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

SimsVille

Жанр	Sim Town
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Дата выхода	I квартал 2002 года

Пора, пора уже заводить в превью-шечно-новостном блоке регулярную рубрику "The Sims месяца". На несколько номеров хватит имеющейся информации, а там раскочегарившиеся не на шутку EA и Maxis что-нибудь новое анонсируют. Не секрет, что выпуск адд-онов к The Sims сможет остановить разве что вселенский катаклизм и повсеместное отключение электричества, однако даже этого ненасытной парочке оказалось мало. В SimsVille фокус плавно смещается от забот о благополучии скромной американской семьи по направлению к Sim City, однако застревает на полпути, на чуть расширенных возможностях мэра провинциального городка. Помимо строительства дорог, коттеджей, магазинов, школ и баскетбольных площадок, сбора налогов и поддержания высокого уровня всеобщего счастья, мы сможем указывать подопечным жителям, где им жить и работать, подбирать им коллег и соседей по вкусу - в общем, рекомендации лучших собаководов. Одноэтажная Америка как она есть. Многодетная семья покупает микроавтобус, а двадцатилетний холостяк должен рассекать на спорт-каре. По выходным все дружно жарят с соседями барбекью и ходят на стадион. Именно такие с виду благостные городишки обожал делать главными героями своих добрых сказок маэстро Стивен Кинг. Возможность импортировать семьи из The Sims даже не подлежит обсуждению, все идет к созданию огромной мета-игры для всего населения Земли. Пора встраивать последнюю версию The Sims со всеми дополнениями в Windows, неплохая замена "саперу" и "пасьянсу-косынке", столь же осмысленная, медитативная и бесконечная. Добро пожаловать в ад.

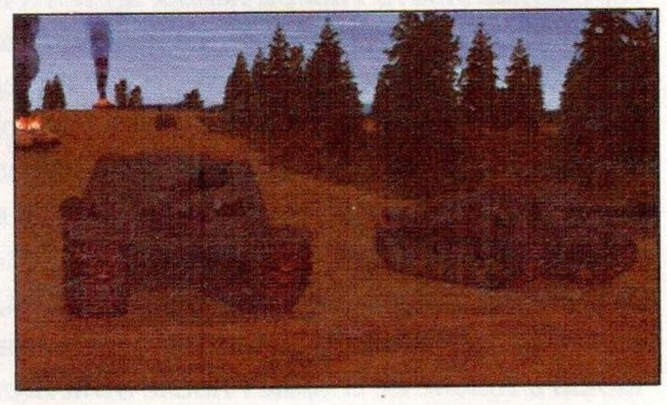
G.I. Combat

Жанр	Wargame
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Freedom Games
Дата выхода	Не объявлена

Ободренные успехом Combat Mission, производители воргеймов, похоже, потянулись к простому народу. Поняли, что трехмерность – это не только трата машинных ресурсов, но и новые возможности визуализации и реалистичности, а из упрощения управления вовсе не следует упрощение системы. Один из таких проектов новой волны – отмененный было, но вновь всплывший G.I. Combat, который разрабатывает компания, состоящая из бывших сотрудников Talonsoft и Atomic Games. Игра охватывает период с июня по август 1944 и концентрируется, что неудивительно, на действиях союзников во Франции и в Средиземноморье. Кампания как бы динамическая, то есть дальнейшие события зависят от успехов в предыдущих миссиях. В центре внимания – пехотные подразделения, однако найдется место и для танков, самолетов и артиллерии. Кстати, в свете заявлений лидера проекта об увлечении военной историей с малых лет странно выглядят заявления: "Artillery didn't have a large role as tank killers in WWII". Ну да, у нас на Восточном фронте их все больше в штыки выносили. Тем не менее, на месте и свойственная воргеймам любовь к деталям, и трепетное отношение к реалистичности, множество характеристик боеприпасов и брони; большое внимание уделяется морали подчиненных. Движок – трехмерный, поддерживающий динамическое освещение. Во Freedom Games отлично понимают преимущества бесплатной рекламы, которую разработчики модификаций сделают их продукту, поэтому G.I. Combat создается открытым для изменений. Так что в случае успеха игры адд-оны и моды не заставят себя ждать.

Combat Mission 2: Barbarossa To Berlin

Жанр	Wargame
Издатель	Battlefront
Разработчик	Big Time Software
Дата выхода	IV квартал 2001 года



План блицкрига против Советского Союза назвали в честь императора Священной Римской империи Фридриха I Барбароссы, который в свое время покорил восток. Однако этот план с треском провалился при встрече с беспримерным героизмом советских людей. Вместо молниеносной войны Гитлер получил тяжелый затяжной конфликт протяженностью в четыре года, завершившийся разгромом Германии. В отличие от той "Барбароссы", успех Barbarossa To Berlin можно смело прогнозировать уже сейчас. Собственно, рассказывать об игре особо нечего, концепция Combat Mission, приведшая воргейм к успеху даже у людей, не интересовавшихся жанром, практически не изменилась. Продолжение куда ближе к адд-ону (новые юниты и миссии, та же начинка), и все же это очень значимый проект именно для России. Нечасто разработчики обращают внимание на Восточный фронт, а между тем, это самый большой наземный театр боевых действий второй мировой, и в Big Time Software это сознают. Драматическая история противостояния Советов и Германии развернется перед нами, планируется смоделировать все наиболее значимые сражения, ведется большая работа по моделированию русских войск и военной техники. Если Т-34 и "катюши" уже более-менее привычны, то пехота "with famous PPSh submashineguns" радует. Мелочь, а приятно. Конечно, не обошлось и без клюквы: так, наряду с немцами и их союзниками румынами, финнами и прочая, в игре присутствует таинственная нация Partizans. И, тем не менее, проект знаковый. Да и сама игра очень неплоха, не зря она была названа в Навигаторе одной из лучших стратегий года. Ждем с нетерпением.

Escape from Alcatraz

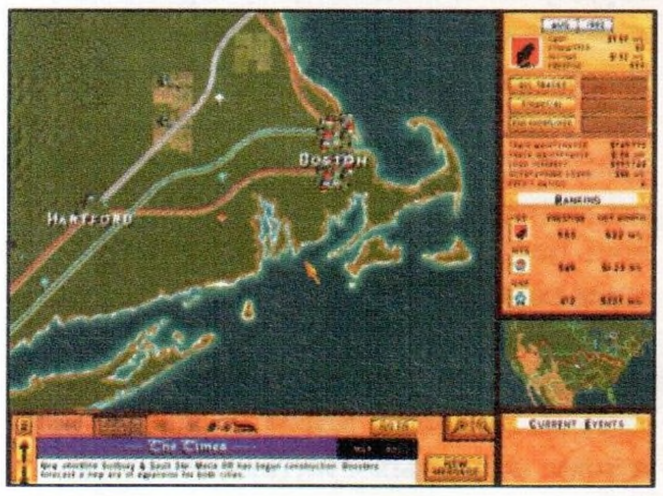
Жанр	Squad-based RTS
Издатель	CDV Software
Разработчик	Philos Labs
Дата выхода	IV квартал 2001 года

Странными путями, однако, движется мысль разработчиков компьютерных игр. Помните Commandos? Там игроку пришлось руководить элитным отрядом, ведущим борьбу за свободу и демократию. Правда, в этот отряд, помимо законопослушных граждан, входили и не совсем законопослушные (Моряк) и даже совсем не законопослушные (Водитель). В следующей игре того же жанра Desperados команда, которой нам пришлось управлять, стала более пестрой, а о законопослушности ее членов можно было забыть. Да и цели этой команды были далеки от общечеловеческих. И вот мы получаем третью аналогичную игру, в которой нам придется управлять шайкой самых настоящих бандитов. Правда, целью игры опять будет свобода, но уже без демократии.

Единственной задачей в EfA будет выпустить на свободу некоего Большого Босса, коротающего деньки в известной тюрьме Алькатрас (вообще-то тюрьма эта была закрыта в 1963-м году и сейчас там музей, но в игре мы имеем дело с "альтернативной реальностью"). Но прежде чем заняться выполнением основной задачи, надо будет составить команду из специалистов, а наиболее подходящие кандидатуры как назло тоже сидят по тюрьмам (правда, менее "престижным"). Так что вся игра будет состоять из цепи побегов, перемежаемых, надо думать, погонями и грабежами (а как еще можно раздобыть все необходимое для побега Большого Босса). Ну а чтобы игроку не стало совсем уж скучно, "альтернативный мир" напичкан разного рода фишками, в реальном мире не встречающимися. Боюсь, правда, что особо весело от этого не станет.

Rails Across America

Жанр	Менеджер
Издатель	Strategy First
Разработчик	Flying Lab Software
Дата выхода	IV квартал 2001 года



Тема прокладки рельсов и перемещения по ним грузов с пассажирами является одной из излюбленных игроделами (и, надо понимать, игроками). Вот очередное такое творение. И творение, надо сказать, довольно странное. Странное прежде всего тем, что разработчики решили ограничиться исключительно североамериканским континентом. Никаких там Европ-Африк-Австралий, Америка, и только Америка. Ну а, кроме того, в игре нет всех этих новомодных 3D, все плоское, как в самом первом мейеровском Railroad Tycoon'е.

Первую странность можно объяснить тем, что игра предназначена преимущественно для американского рынка, а настоящим американцам весь остальной мир малоинтересен (Что, Париж? А там есть такой коровник, как у нашего Билли?). А сделав игру совершенно плоской, разработчики как бы намекают, что адресована она солидному потребителю, а не всяким там любителям The Sims. Этому, правда, противоречит утверждение разработчиков, что игру можно будет пройти всего за два часа (а отдельные сценарии за 45 минут). Впрочем, это можно объяснить и тем, что игра рассчитана главным образом на мультиплеер.

Временной интервал игры, как и положено, охватывает XIX-XX столетия, ну и немножко заглядывает в наше, двадцать первое. Каких-либо новых фишек не обещается (разве что возможность апгрейдить существующие дороги путем установки усовершенствованных стрелок, семафоров и т.д.). Ну а AI, как и положено, обещан необычайно умный.

Павел Шумилов, Владимир ВЕСЕЛОВ

в 10 метрах
от станции метро
"Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т. 194-3206
АУДИО-ВИДЕО
PC GAMES
Лицензионный товар - по пиратским ценам
Предъявителю сего отрывного купона предоставляется СКИДКА в 5%

ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Oil Controls The Universe

Павел Шумилов

Ветеранов третьей мировой не будет...
Уолтер Мондейл

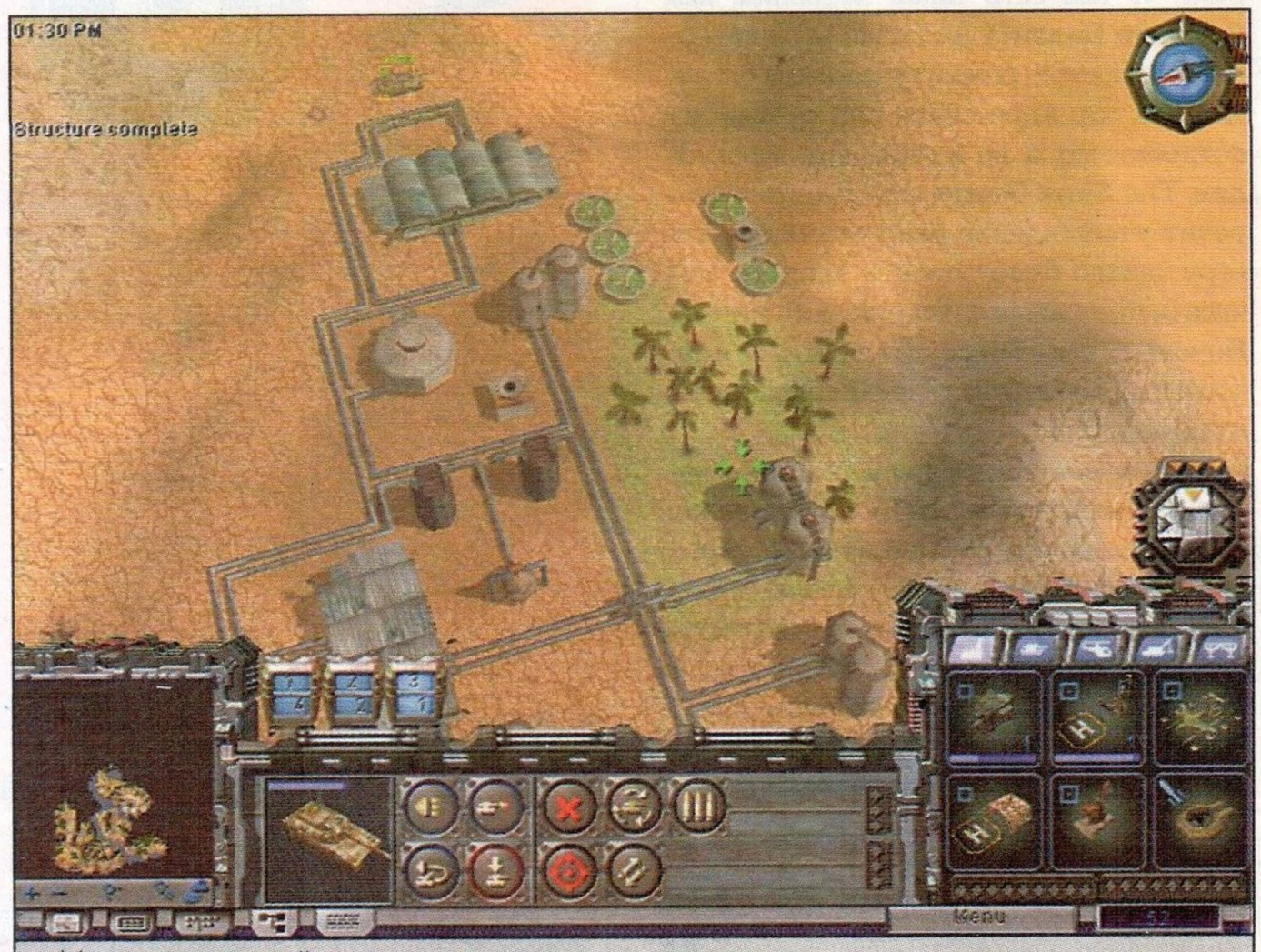
Жанр	RTS
Издатель	JoWood Productions
Разработчик	Reality Pump Studios
Дата выхода	IV квартал 2001 года

Межнациональные конфликты и войны, если верить официальным заявлениям, вспыхивают по самым разным причинам. Приплетаются права нации на самоопределение и религиозные мотивы, вспоминаются несправедливо оттяпанные несколько сотен лет назад территории и нанесенные августейшими персонами друг другу смертельные обиды, в нужный момент появляются миротворцы и точечными ударами разносят больницы и детские сады... Однако, если копнуть глубже, практически всегда истинный мотив один – экономика, деньги и полезные ископаемые. Вот и в Reality Pump не стали городить политический огород и закрутили все действие своей новой RTS вокруг нефти, черного золота. Арабские страны решили перекрыть Западу нефтяной кран и объединились под началом Ирака (все смеются полчаса); естественно, США не стерпели такого наглого вмешательства во внутренние дела всего мира, и НАТО (новая американская террористическая организация) покатила на танках трясти мышцами на Ближний Восток. Этого не стерпела уже Россия и ввязалась в конфликт, по пути ненароком завоевав Азербайджан. А что, давно собирались сапоги в Индийском океане помыть. Вам смешно, а одна из кампаний за Ирак проходит на территории Штатов. Не иначе, арабы в трюмах танкеров туда пробрались под видом беженцев и военную технику провезли. В общем, веселье через край.

"Коробочки" и "вертушка"

Привычно

Ресурс в игре один - нефть. Обнаружив на карте одно из разбросанных по ней месторождений, устанавливаем там насосы и начинаем выкачивать условные денежные единицы по курсу 1:1. На них привычно обустраиваем базу, закупаем технику и изучаем новые технологии (суть те же апгрейды). В целях придания игре реалистичности строения и боевые единицы прибывают по воздуху из-за края карты, а не вырастают на ровном месте и не появляются из странных безразмерных ангаров и фабрик. Для джипов достаточно вертолетной площадки, для получения более серьезной техники придется разворачивать полноценную ВПП. Кстати, с этой системой поставок связана пара интересных игровых моментов. Во-первых, "строить" мы можем где угодно, что позволяет создавать оборонительные рубежи хоть на подступах к вражеской базе: заняли высотку или плацдарм, поставили пулеметные гнезда, перенесли туда место прибытия новых войск – красота. Во-вторых, можно неплохо попартизанить, перекрыв противнику канал поставок с помощью средств ПВО. Он, конечно, может ответить взаимностью, но это элементарно лечится изменением направления, с которого к нам летят транспортники. Данная возможность интересна даже не столько в игре против компьютера, сколько в мультиплеере. То-то соперник порадуется...



Мирный иракский завод по производству химического оружия и токсичных отходов

Богато

Можно сказать, что перед нами обычная трехмерная RTS, правда, с большим уклоном в реализм. Три противоборствующие стороны экипированы соответствующими эпохе средствами. Правда, пехота отсутствует как класс, что нелогично и неправильно, хотя и легко объяснимо: не всякий трехмерный движок потянет толпы высоко детализированных пехотинцев, не походящих при этом на роботов-трансформеров. Выбор был сделан в пользу скорости и возможности, не морщась от отвращения, рассматривать войска с близкого расстояния. Зато будет штурмовая и бомбардировочная авиация, вертолеты, зенитная, противотанковая и дальнобойная артиллерия, наземная техника, представленная джипами, бронетранспортерами, легкими и тяжелыми танками. К примеру, в демке удалось покататься на новом французском тяжелом танке Leclerc, а также на "Брэдли" и "Хаммерах". Россиян к релизу обещают порадовать вертолетами Камова и Миля, Т-80, БТР-60 и тому подобными интересными девайсами, включая зверь-машину УАЗ. Натовцы не обойдутся без привычных уже "Апачей" и "Кобр", "Абрамсов" и "Пэтриотов" (последнее особенно важно в свете наличия у сторон баллистических ракет). С арабами все куда загадочнее: можно предположить, что у них на вооружении будет морально устаревшая техника как российского, так и западного производителя плюс диверсанты – обвешанные динамитом "живые бомбы"-камикадзе и начиненные взрывчаткой грузовики. Техника легко модифицируется, к примеру, на джипы можно вместо пулеметов M60 установить гранатометы M29, создав таким образом передвижную минометную батарею.

База работает круглосуточно и без выходных

Неоднозначно

К сожалению, в демо-версии доступна только одна сторона – США, да и то лишь пара обучающих и одна миссия кампании. Развернуться особо негде, тем не менее, первые выводы сделать можно. Миссии предстоят комплексные, сочетающие в себе как обустраивание базы и накапливание сил, так и чисто тактические элементы, когда нужно выполнять задачу ограниченным контингентом. Алгоритмами искусственного интеллекта разработчики, как обычно, гордятся, однако противник особо не впечатлил. С одной стороны, действует достаточно грамотно, концентрирует огонь на самых опасных юнитах, пытается проскочить в тыл на быстрых джипах, чтобы уничтожить минометы, подтягивает подкрепления. Штурм хорошо укрепленного моста превращается в серьезную задачу, однако стоит приступить к делу, не торопясь, и ситуация разворачивается на 180

Выступаем на рассвете

градусов. Уже иракские войска бессмысленно изводят себя в бесплодных атаках того же моста, вязнут в выстроенных для обороны порядках и гибнут под плотным огнем. Типично "шутерный синдром": показался врагу и ждешь, когда он сам прибежит. Удивляет также абсолютная апатия неприятеля при расстреле его порядков минометами с дальней дистанции. В общем, странное впечатление складывается на данный момент.

Удобно

Из особенностей игры стоит, пожалуй, отметить необходимость восполнения боезапаса. Боеприпасы – очередной шаг в сторону реалистичности и вполне удачный. Снаряды и патроны доставляются на передовую вертолетами как по собственной инициативе, так и по вызову, при условии наличия в лагере Supply Depot'a. Supply Depot, кстати, является лакомым кусочком для артиллерии, поскольку при его уничтожении боеприпасы неслабо детонируют, разнося в щепки все окружение. Другой интересный момент игры - набор войсками опыта и присвоение званий с соответствующим повышением характеристик. Правда, из миссии в миссию ветеранов переводить не удастся (кроме главного героя кампании), однако сами миссии обещают быть немаленькими, так что заботиться об опытных частях, выводя из-под огня для починки, несомненно, будет нужно. Управление войсками богато незаметными возможностями. Можно ограничиваться минимумом базовых команд и не испытывать особых проблем, но лучше получить полный контроль над армией. Формации, модель поведения под огнем, разведка, патрулирование – все в наших руках, вплоть до выбора, будет танк стоять насмерть или отступит, будучи сильно поврежденным.

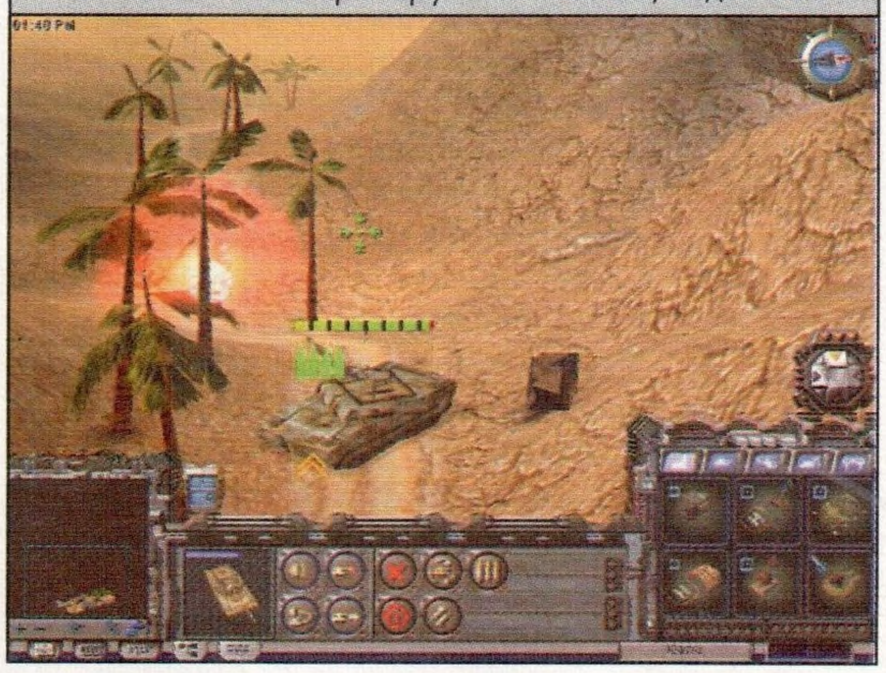
Красиво

При знакомстве с игрой сразу всплывают ассоциации с Earth 2150, и, как оказалось, отнюдь не случайно. Дело в том, что Reality Pump состоит по большей части из бывших разработчиков этой игры и адд-она The Moon Project. Компания была создана после реорганизации TopWare в связи с финансовыми проблемами и продолжила ее дело. Движок к WW3 перешел по наследству и оброс новыми возможностями, оставшись столь же узнаваемым. Высокий уровень детализации, отлично выглядящие модели техники, впечатляющие эффекты стрельбы и взрывов. Окружение интерактивно, в гомеопатических дозах присутствует и терраморфинг. День плавно переходит в ночь, заставляя технику зажечь фары, изменяется погода, появляется и исчезает туман, причем все эти моменты вставлены не красоты ради, а действительно влияют на игровой процесс. Камера позволяет как обозревать поле боя из-под облаков, осуществляя общий контроль, так и чуть ли не заглядывать в дула танков в охоте за красивыми ракурсами, не создавая при этом никаких неудобств в управлении. Удобен и интерфейс, который вполне можно просто убрать с экрана по мере заучивания управляющих клавиш. В общем, все выполнено на высоком профессиональном уровне. Приятно.

Перспективно

Многое говорит в пользу того, что нас ждет как минимум интересный проект. Это и слаженная команда разработчиков, имеющая за спиной опыт выпуска хороших стратегий, и обкатанный движок, и обстановка, более-менее приближенная к реалиям наших дней, и реализация современной военной техники, и наличие России как одной из главных действующих сторон (это вам не вероятностный бред "Красных угроз"). Да и демо-версия, в общем, не разочаровала. Так что игра достойна самого пристального внимания. Whoever controls the oil, controls the Earth!

Тот самый "Леклерк" крупным планом, ведет бой



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

mr. Zizya

Монголо-японские разборки

Военное искусство не требует сложных маневров – всегда предпочтительнее самые простые. Надо главным образом обладать здравым смыслом.
Наполеон

Жанр	Пошаговая стратегия + 3D тактика
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Creative Assembly
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem, Internet

Рейтинг add-on

Это были давние времена. Темные времена. Времена без покемонов. Японцы вели тихую и безгрешную жизнь. Крестьяне работали на полях, изредка устраивая восстания исключительно для развлечения своих властителей. А властители подавляли эти восстания, а в промежутках между ними попивали саке да вели разборки между собой. И вдруг, откуда ни возьмись, появились монголы и высказали пожелание присоединиться к сонму счастливых обладателей японского архипелага.

Сначала Хубилай-хан (очередной властитель Орды, нынче почему-то принято именовать его Кублай-ханом, но в отечественной историографии принято вышеприведенное именование) прислал эмиссаров и вполне культурно предложил признать себя императором всея Японии. Получив же отказ, он собрал маленькую монголо-китайскую орду и послал их завоевывать острова. Высадка прошла успешно, войска закрепились на побережье, и хан решил послать туда же почти всю наличную армию.

Как монголам повезло

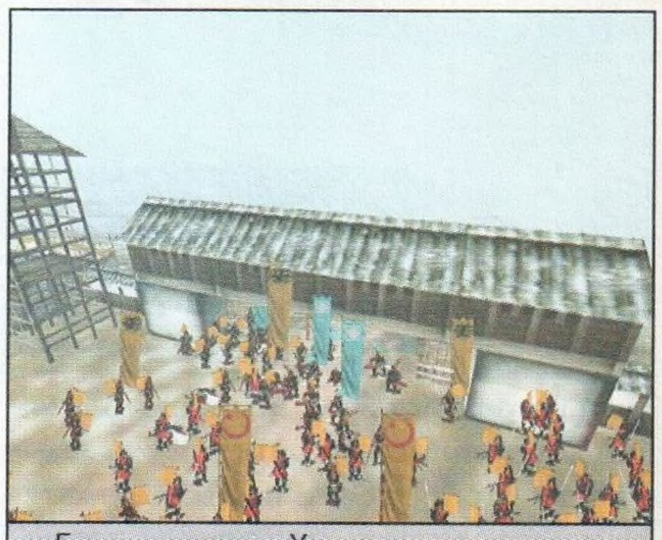
А в игре им действительно повезло. Дело в том, что в реальной истории армия Хубилай-хана почила в бозе еще в море, на подходах к Стране Восходящего Солнца. Помог им в этом тайфун, получивший за такие заслуги даже собственное имя "Божественный ветер" (по-японски "Камикадзе"). И сейчас на двух страницах я попробую разъяснить, стоило ли разработчикам из Creative Assembly давать горячим монгольским парням второй шанс разобраться-таки с неприятелем и не дать японцам сотворить беспредел в Перл-Харборе.

Мы можем теперь играть не только за надоевших после суток сидения за Total War японцев из клана Hojo (в конце XIII века Япония была единым государством, поэтому остальных кланов в игре нет, впрочем, повстанцы присутствуют для оживления действия), но и за захватчиков. В любом случае игра начинается с того, что захватнические силы высаживаются на территории японской провинции Чикузен и начинают там колбаситься. Однако на этом сходства двух кампаний и заканчиваются. Играя за коренных жителей острова, мы будем следовать уже привычной игровой тактике постепенного развития и производства различных юнитов для скорейшего уничтожения врага. Монголы же, похоже, за время плавания разучились размножаться, и поэтому единственным способом получения новых войск будет выпрашивание их у хана. Который, впрочем, жизнями направо и налево не кидается и выдает пачки злобных небритых монголов только в том случае, если наши военные успехи его удовлетворят. Делается это обычно так: завоевывается некая территория и хану отсылается груз коку, захваченных на этой территории. Когда Хубилай дойдет до необходимой кондиции и расщедрится на пару новых боевых единиц, нас об этом уведомят и спросят, куда мы хотим направить вновь прибывшие войска. Поначалу долго удерживать захваченные земли не удастся и, дабы сохранить целостность войск, приходится частенько делать ноги в безопасные регионы поближе к базе. Зато потом, когда монголы освоятся на острове, японцам придется солоно. И это еще мягко сказано.

В реальной истории армия Хубилай-хана почила в бозе еще в море, на подходах к Стране Восходящего Солнца. Помог им в этом тайфун, получивший за такие заслуги даже собственное имя "Божественный ветер"

При игре за Hojo, наоборот, вначале сдерживать натиск ханской орды не так уж и сложно, однако со временем придется прилагать все больше усилий, дабы обезопасить наиболее важные про-

Кто сказал "Dusty Epic Battle"? Привет, девчонки! Щас будет мя-со-рубка!



Битва у ворот. Хотели враги отхапать мой замок, хотели его отобрать...

винции от нежелательных гостей с Запада.

Есть такой юнит...

Чтобы сохранить игровой баланс, разработчики сделали довольно простую вещь: малое количество монгольских юнитов компенсируется их высоким качеством. Монгольские войска "быстрее, выше, сильнее". Главной ударной силой Хубилай-хана является кавалерия, которая бывает двух типов: как несложно догадаться, легкая и тяжелая. Легкая хороша тем, что может действовать и как отряд воинов, и как пачка лучников, то есть можно нашпиговать врага стрелами, а потом, доскакав до него быстрым галопом, вырезать оставшихся противников под корень. Несколько набегов отобьют охоту воевать даже у самых пробитых японских вояк, а пущенная в ход тяжелая кавалерия вообще создаст эффект разорвавшейся бомбы. Впрочем, бомбы в игре появились теперь и настоящие – на стороне монголов воюют некоторые представители китайского народа, а именно подрабатывающие на досуге пиротехниками на местной дискотеке Thunder-Bombers. Это что-то вроде гренадеров; сблизившись с противником, они швыряют в его ряды тыквы, начиненные порохом. Большая убойная сила этого оружия компенсируется малой дальностью действия и слабостью самих Thunder-Bombers: самый хилый японский отряд может с легкостью покрошить их в капусту.

Подойдя на нужную дистанцию, Skirmishers забрасывают неприятеля копьями, а потом бросаются врукопашную. Как правило, после этого отряд вражеских лучников перестает существовать

Довольно оригинальными юнитами являются и Skirmishers, - малоподвижные, закованные в мощную броню пехотинцы, вооруженные мечами и тремя метательными копьями. Лучше всего их использовать против неприятельских лучников (броню и щиты Skirmishers стрелы пробить не могут). Подойдя на нужную дистанцию, Skirmishers забрасывают неприятеля копьями (причем меткость их весьма высока), а потом бросаются врукопашную. Как правило, после этого отряд вражеских лучников перестает существовать.

Есть у монголов и заурядные пикинеры (почти такие же, как и японские) и Guardsmen'ы (китайская пехота с длинными копьями, причем этими копьями она может не только колоть, но и рубить).

Однако и японцы тоже не лыком шиты: дайме сделали ставку на крутых парней, в одиночку выкашивающих половину вражеской армии. Теперь в рукаве у самураев есть такие козыри, как Кенсаи, огромные во всех смыслах слова ребята, орудующие мечом так же, как Reckless Driver своим языком (ну или почти так же), и Арбалетчики Ашигару.

Несколько слов о кавалерии японцев. Она называется Naginta Cavalary и на поздних стадиях игры составляет до 60% армии защитников Страны восходящего солнца. Что-то среднее между двумя типами кавалерий монголов и наследует от них только положительные качества. Используя Naginta Cavalary, можно заставлять вражеские отряды разбегаться, чтобы потом при помощи "пиротехников" добить разрозненные группки испуганных людей. Однако в битве с монгольской кавалерией Naginta явно проигрывает и в скорости (перед легкой кавалерией) и в силе (перед тяжелой).

Короче, ни одна из узкоглазых сторон не обделена, и притом соблюдается некоторый баланс, весьма неплохой. То есть нельзя сказать, что кто-то уж совсем безбожно рулит. Хотя на поздних стадиях игры, надо признать, у монголов есть некоторое преимущество.

Все новые юниты, помимо убойной функции, вносят также свою лепту в тактическое планирование.

Резюме

Пока на узких японских просторах еще не появились приставки, развлекательную функцию на восточных островах выполняют войны друг с другом и соседями. Причем развлекаемся, в основном, мы, игроки. Shogun: Total War был откровением. Без сомнения, лучшей стратегией 2000 года. К моему величайшему сожалению, то же самое нельзя сказать об адд-оне. Конечно, эта игра заслуживает самых высоких оценок, но никак не культового статуса. Новый довесок к отличной игре является именно довеском. Дополнением. Для дополнения все сделано на высшем уровне, за внесенные в игру новшества разработчики заслуживают только похвал.

Хорошо сделанное новое

Shogun Total War: Warlord Edition не просто адд-он и не совсем сиквел. Главной фишкой, несомненно, является наличие новой кампании (Mongol Invasion), но с помощью простого трюка старая кампания расширена и дополнена. Начинать игру теперь можно в 1530-м, 1550-м или 1580-м году. Выбор года влияет на расстановку сил, да и кланы, борющиеся за господство над островами, несколько иные. Кроме того, в каждом из вариантов кампании можно самому устанавливать условия победы (захватить все или только часть провинций, устранить определенного конкурента или просто продержаться 70 лет).

Во все основные кампании вошли кое-какие юниты из Mongol Invasion (Kensai и Naginava Cavalry, разговор о которых ниже), а кроме них, появился и один оригинальный - Battlefield Ninja. Это такие скрытные бойцы, которые начинают битву в тылу первой линии противника. При правильном использовании они способны еще до начала основного сражения сильно проредить неприятельские полки.

Имеются и четыре исторические кампании, в каждой из которых вам предстоит воевать за конкретного исторического персонажа (включая и Хубилай-хана) и повторить его успех или же превзойти его. Сюда же можно отнести и несколько весьма любопытных исторических сражений. Впрочем, и компании, и битвы не совсем исторические, это скорее из серии "А что было бы, если...".

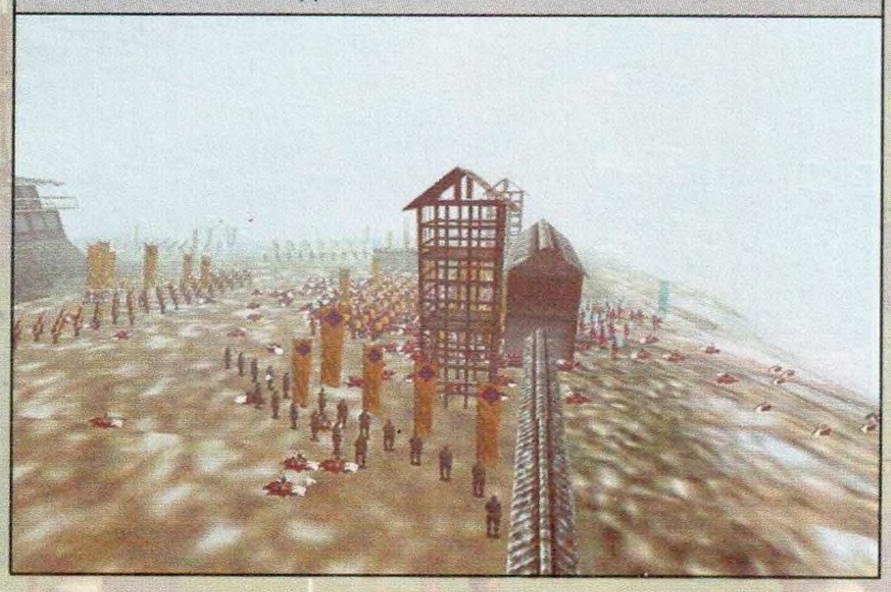
Несколько слов о мультиплеере. Он есть! Причем сделан именно так, как нам всем хотелось. Битвы в мультиплеере на новых картах и с новыми, улучшенными моделями войск выглядят эпически. Супер. Играл лично всего один раз, и впечатлений осталось много. Хотя на статус мультиплеер-идола игра не претендует никак.

Но.

Mongol invasion, входящей в состав пакета Shogun: Total War Warlords Edition, хватит, чтобы потчевать нас классным геймплеем недолго. От силы - пару месяцев. А потом – все. Поиграли и хватит. Рано или поздно надоедает даже StarCraft (tm). Так что ждем "Европа, Азия, Средневековье, Крестовые Походы".

Но в The Mongol Invasion играть обязательно и всем!

Вот эти серые подозрительные граждане, с синими ромбиками – не кто-нибудь, а таинственные и незаметные ниндзя, целый взвод таинственных и незаметных ниндзя!



Для тех, у кого Сахара на голове

Константин Подстрешный

Главные вопросы дня
решаются не речами и
большинством голосов,
а только кровью и железом.
О. Бисмарк

Жанр	RTS
Издатель	CDV Software
Издатель на территории России	Руссобит-М
Разработчик	FireGlow
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM

Рейтинг **адд-он**

Когда бесполезен любой стратегический план, когда танки не могут прорвать идеальную линию обороны, когда артиллерия накрывает снайперов, есть только один выход – послать толпу, авось кто да выживет...

Постфиксом Forever за так не разбрасываются! Разработчики бережно хранят до третьей части игры, а если хватит терпения, то и до четвертой, чтобы однажды блеснуть каким-нибудь Duke Nukem 4ever. И, естественно, никто не тратит такой лакомый кусочек названия на адд-он, как это легкомысленно сделала CDV. Уж до чего Руссобит-М - любитель прямых (а иногда даже слишком прямых) переводов, но и та постеснялась назвать адд-он "Противостояние III: Навсегда".

Sudden Strike Forever - это прежде всего Сахара. Там есть отличные миссии за наших, но хороша игра именно пустыней, легендарной африканской компанией генерала Роммеля. Плюс - добротный набор изменений и дополнений, без которого ни один порядочный адд-он являться таковым не будет. Куча новых юнитов, союзники США и Англии разделились, противотанковые и полевые пушки пехота таскать разучилась, а минометы (видимо, для вселенского равновесия) - наоборот - научилась. Редактор раздела стратегий при виде немца, бодро тащившего на спине 80-мм миномет, основываясь на личном армейском опыте, глубокомысленно заметил, что "такую дуру один не потаскаешь". Время года новое – осень называется. Красивое. Юниты опять же некоторые перерисовали в соответствии с погодными условиями. А то немцы в черном или снайперы в летнем камуфляже с охапками зеленой травы на касках, рассекающие по заснеженным сугробам, смотрелись чересчур оптимистично. Это частично соответствовало действительности: в декабре 41-го у фашистов действительно не было зимнего обмундирования, потому что Гитлер надеялся закончить вой-

В декабре 41-го у фашистов действительно не было зимнего обмундирования, потому что Гитлер надеялся закончить войну с Россией до осени

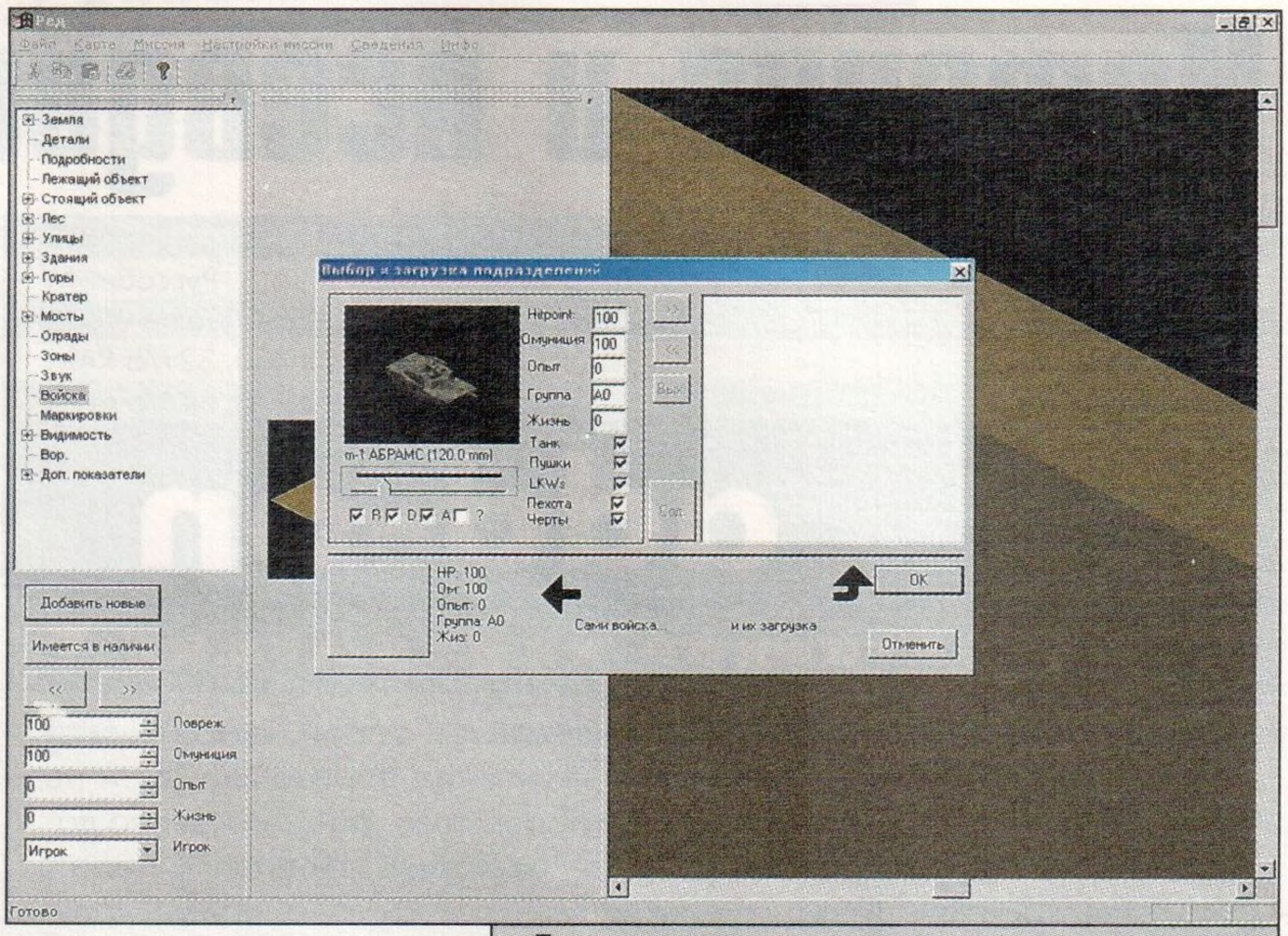
ну с СССР до осени (сомнительно, что авторы игры учитывали этот факт – прим. ред.). Зато теперь и наши, и фрицы щеголяют маскхалатами (в зимних миссиях, разумеется).

"У нас имелось также пять английских "матильд", о которых мы были высокого мнения"

Эти слова принадлежат генералу Роммелю, командовавшему немецкими войсками в Африке. Понимаете, это немецкий генерал, двигавший бронированный кулак вермахта по пустыне, так говорит о танке противника.

С "Матильдой" в игре обошлись сурово. Безусловно, этот английский танк ездил медленно ("толстокожую леди" специально конструировали, чтобы двигалась вместе с бегущими пехотинцами), но в SSF скоростью "матильд" колеблется между "улитка при смерти" и "я качусь обратно". Единственное, для чего можно использовать танк, – это поставить на пригорке как турель, и надеяться, что немцы не подтащат минометы.

Не обошлось и без традиционных оплошностей, вроде появления в африканской кампании "Штурмтигра" (Sturmtiger). Любят, ох, любят разработчики эту мортиру, раз отправили ее вспахивать дюны; их всего-то было создано 18 штук, если не принимать в расчет мелочь, что первая машина поступила на фронт в августе 44-го (это через два года после окончания африканской компании). Самая же большая историческая ошибка кроется в меню игры: при выборе компаний одна из иконок носит гордое название "Россия", это, само собой, очень патриотично, но во время второй мировой наша страна называлась немного по-другому.



Так выглядит редактор игры, среди всевозможных юнитов, сотен зданий и прочих полезных фишек в нем удалось обнаружить:

а.) ядерную бомбу;

б.) непонятно как затерявшийся между КВ, Т-34, "Пантерами" самый натуральный Абрамс М1;

в.) кучу орфографических ошибок а-ля "Омуниция".

Служить великой Германия и кушать белый булк?

И без того недетская сложность игры возросла до отвратительных высот. Обычная миссия – пара танков, несколько грузовиков пехоты, все это на фоне шикарных пальм и минаретов. Задание – убить двух генералов. Ненавязчиво намекают на береговую артиллерию, которую можно будет захватить, пушки напротив – в другом углу карты. Численное превосходство противника в десятки, если не сотни раз больше, кроме того, если, двигаясь, один солдат увидит ваши войска, то артиллерия поработает на славу, превращая в одну большую песочницу пальмы, минареты, пару танков, грузовики с пехотой... Как настоящий джентльмен, проигравший сражение, я неоднократно доставал кольт и избегал позора посредством самоубийства. Зато компания в России порадовала и обилием техники, и большим количеством артиллерии. Знай себе поля минируй да зенитки береги. Даром, что в ней всего три миссии.

Бьет – значит любит

При всех безобразиях, описанных выше, Sudden Strike - замечательная игра, которая встряхнула RTS. Жанр, где казалось уже все разложено по полочкам и единственное будущее которого - глобальный уход в 3D. Наши разработчики (правда, на немецкие деньги) сделали замечательную, хардкорную игру не без претензий на реалистичность и историческую достоверность. Игру красивую, сложную, которую приятно даже ругать. Пожурить за маленькую скорость матильд, за слишком густой fog of war и непонятно как оказавшийся в барханах Штурмтигер, потому что все остальное в этой игре – просто зашибись.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

История и псевдоистория

Жанр	RTS
Издатель	Руссобит-М
Разработчик	GSC Game World
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 233, 64 Mb RAM

Рейтинг **add-on**

▼ Объективная информация ▼

"Последний довод королей" представляет собой классический адд-он. Кардинальных изменений геймплея не произошло (да и не кардинальных тоже), все сводится к добавлению. Вот что именно добавлено: 6 новых кораблей (линкор "Виктория", фрегат "Флора", бомбический кетч, куттер, турецкая яхта, галеас), 2 новых уникальных прусских юнита (пехотинец 18-го века и прусский гусар), 2 новых нации (Бавария и Дания со своей уникальной архитектурой и по одному уникальному юниту), в 4 раза увеличен размер карт (возможность выбора между 3 разными размерами карт), 5 новых кампаний (Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша - всего 30 миссий), 4 уровня сложности для миссий в кампаниях, 6 новых одиночных миссий, 6 новых исторических сражений, 6 специальных зданий для миссий, 3 специальных юнита для миссий, возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы, редакторы карт и миссий, новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.).

О качестве локализации сказать ничего не могу, на момент написания этого обзора работы были в разгаре, но посмотреть ничего нам не удалось. Обзор же писался на основе любезно предоставленной компанией "Руссобит-М" английской версии.

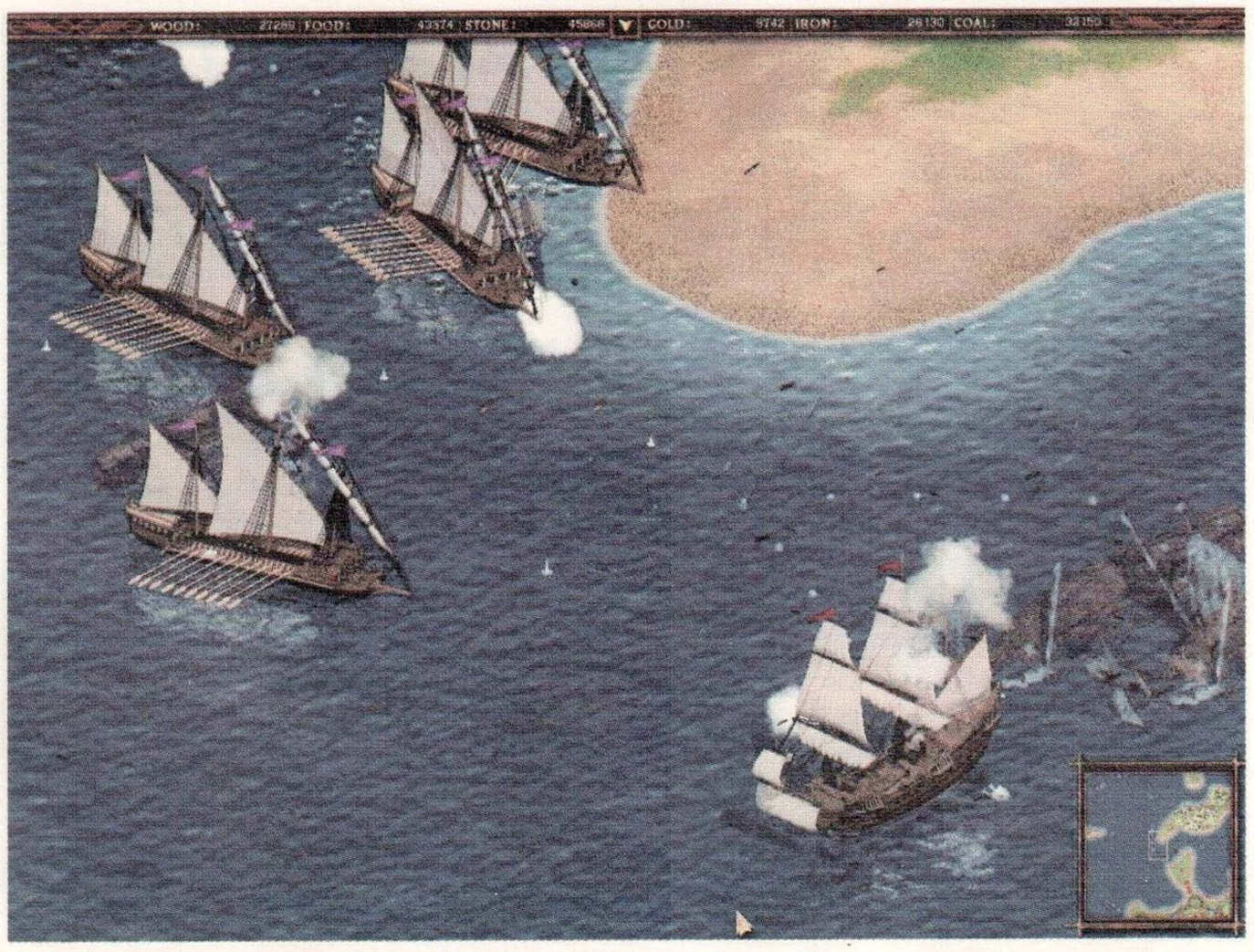
Рассматриваемая игра относится к поджанру "исторических RTS". Надо сказать, что люди, разбирающиеся в истории, обычно называют такие игры псевдоисторическими. "Это что-то вроде романов Дюма-отца, - говорят они. - В основе лежат реальные исторические факты, но обращаются авторы с ними весьма вольно". Ну что же, сейчас самое подходящее время разобраться с подобными играми (поскольку о самом адд-оне к "Казакам" говорить особо нечего, всю информацию желающие могут найти на врезке).

Натуральное хозяйство

Как и в любой RTS, для победы в "Казаках" необходима сильная армия. Ну а для того, чтобы ее создать, нужно развивать добывающую и производящую промышленность. Строить мельницы, шахты, кузницы судоверфи и т.д. Поскольку все сооружения в игре близки к тем, которые действительно существовали в XVII-XVIII веках, историческая достоверность вроде бы соблюдена. Однако задумаемся вот над какой вещью: все, что добывается на ваших полях и шахтах, перерабатывается на ваших же предприятиях и потребляется вашими же подданными (солдатами и крестьянами). А это не что иное, как натуральное хозяйство, изжившее себя лет за двести-триста до описываемого периода.

Вообще-то крупные государства (Франция, Англия, Россия и др.) действительно имели на своей территории все необходимые ресурсы, строили государственные оружейные заводы и судоверфи, так что их экономическая система была близка к той, что существует в игре. Но возьмем, скажем, Алжир, Пьемонт, Венецию или еще какую-то малую державу. На их территории или не было никаких ресурсов или начисто отсутствовала какая-либо промышленность. Так как же они могли вооружать и содержать армию? Да очень просто – закупали все необходимое на стороне (иногда даже в том государстве, с которым вели войну). Теоретически единственным необходимым для войны ресурсом тогда были деньги. Более того, если у правителя какого-то государства была необходимая сумма для начала боевых действий, то потом он мог получать средства в процессе войны (как говорил кто-то из великих: "Война должна кормить себя сама").

Строго говоря, в игре есть система продажи и покупки ресурсов. Если построить рынок, то можно обменять что угодно на что угодно. Но система эта совершенно не реалистична, уж больно неэквивалентный обмен получается. Если в качестве эксперимента попробовать обменять какой-то ресурс на точно такой же (железо на железо, скажем), то вы увидите, что получите ресурса в несколько раз меньше, чем продадите. Естественно, точно то же произойдет и при ступенчатом обмене (железо на золото, а золото на железо). Зачем это сделано, с точки зрения игрового баланса, вполне понятно, но вот историческая достоверность явно нарушена.



Думай, Вася, думай

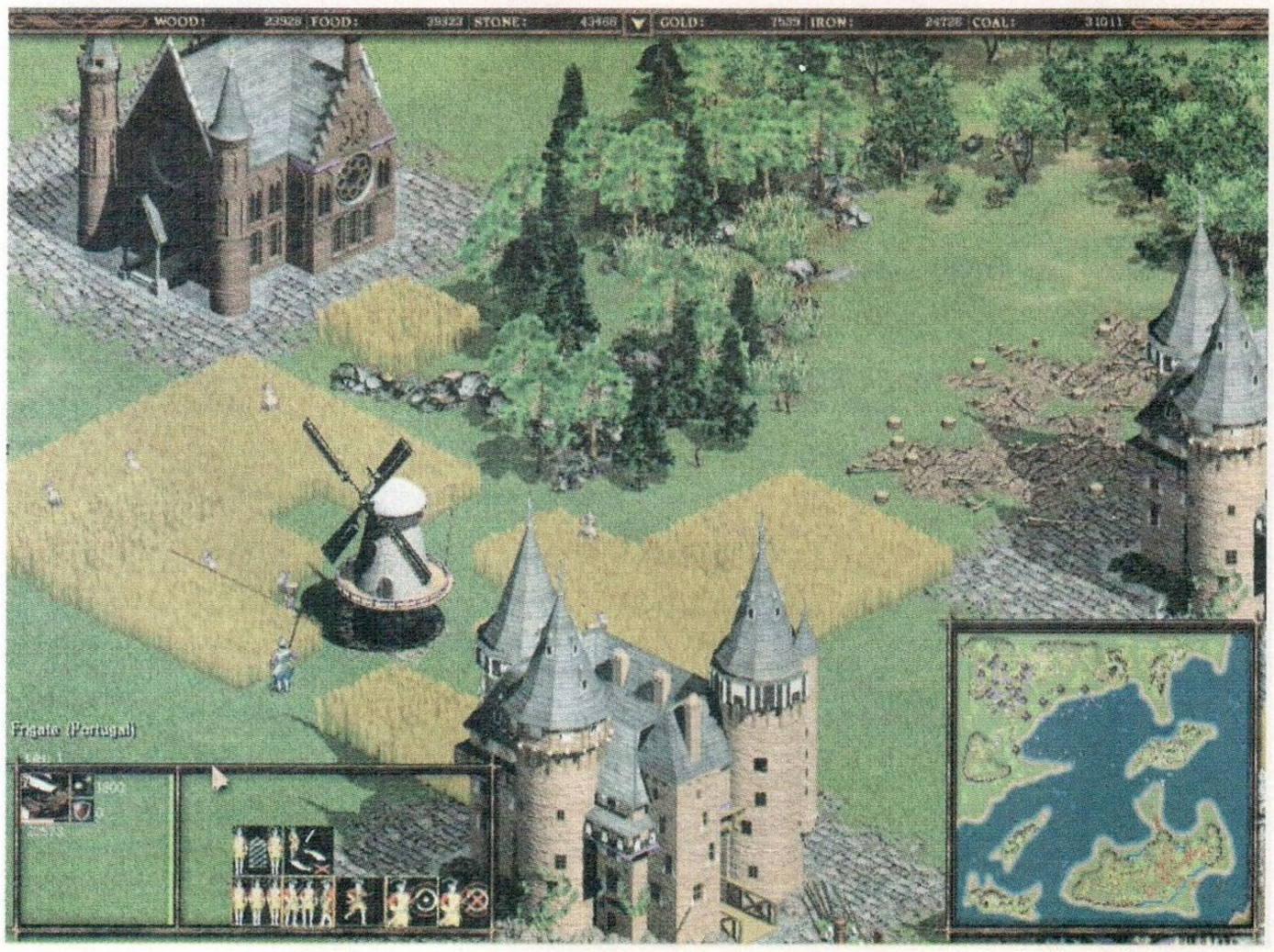
Кроме создания мощной армии, заботой властителя в исторических RTS является технический прогресс. Мало иметь большое войско, нужно еще, чтобы войско это состояло из самых продвинутых юнитов и было оснащено самым современным оружием. В рассматриваемой игре имеется специальное здание (Академия) для производства научных изысканий, а коечто можно изобретать и в других зданиях (кузнице, казарме, конюшне и т.д.). На первый взгляд, все тут обстоит (с точки зрения исторической достоверности) нормально: изобретения представлены именно те, которые были сделаны в XVII-XVIII веках, и их последовательность соблюдается. Но есть две фишки, которые сводят историческую достоверность почти к нулю.

Прежде всего, это то, что изобретения делаются по заказу и игрок заранее знает, к чему приведет то или иное из них. При тогдашнем развитии науки нельзя было вызвать к себе главного ученого и сказать ему: "А нука изобрети что-нибудь, чтобы повысить скорострельность орудий". В те времена изобретения делались более-менее случайно, а если кто и вел целенаправленную разработку чего-то, то совершенно не известно было, когда он получит результат и получит ли его вообще.

Вы скажете, что в игре сделать по-другому и невозможно. А вот и нет, очень даже возможно – в первом "Империализме" была весьма реалистичная система науки. Изобретения там делались сами по себе, а игроку время от времени сообщалось, что изобретено то-то и то-то. Если у него была нужная сумма (на внедрение всегда средства нужны), он мог использовать данное изобретение. Однако система эта вызвала немало нареканий со стороны игроков, так что во втором "Империализме" разработчики от нее отказались и вернулись к привычной схеме "изобретательства по заказу".

Впрочем, с такой системой мириться вполне можно, но нельзя мириться с явно преувеличенной эффективностью тогдашних изобретений. Если мы сравним мушкет середины XVII века с мушкетом середины XVIII века, то увидим, что второй немножко легче, чуть-чуть надежнее, слегка проще в обращении и стреляет шагов на двадцать дальше (это я, конечно, утрирую, но если взять временной отрезок поменьше, то все будет обстоять именно так). В игре же есть изобретения, которые сразу же увеличивают дальность стрельбы или скорострельность на 20%. Совсем уж непонятно, каким образом можно было в те времена разом повысить эффективность брони, скорость кораблей, крепость построек.

Но главная нереалистичность системы науки даже и не в этом, а в том, что ей придается преувеличенное значение. Ведь в те времена на внедрение изобретения уходило очень много времени, а поскольку почти не существовало системы защиты промышленных секретов, внедрялись они во всем цивилизованном мире практически одновременно. Да и не было примеров в тогдашней истории, чтобы какое-то открытие позволило выиграть более-менее крупное сражение. Вот и получается, что ни одному из правителей не пришло бы в голову "сделать ставку на науку".



Так есть или же нет?

Я обозначил только два ключевых момента, по которым "исторические RTS" не могут считаться в полной мере историческими. Конечно, выводы мои не бесспорны, я скорее обозначил проблему, чем дал ответ на вопрос. Однако рискну сделать еще один вывод: исторические игры вообще (не только RTS) - это не повторение и не воспроизведение истории, а моделирование по принципу "Что было бы, если...". А за "если" стоит "если бы в какую-то историческую эпоху во главе какого-то государства оказался наш современник". Вот тут все станет на свои места; понятно, что современный человек прекрасно понимает силу технического прогресса (да и знает, что за чем изобреталось, как это делалось и к чему эти изобретения привели). И принципы экономической войны ему знакомы и близки, так что он постарается завести то самое натуральное хозяйство, чтобы не зависеть ни от кого.

Напоследок хочу сказать, что высказанная мной тут критика ни в коей мере не относится к качеству "Казаков" как игры. Классная это вещь, и адд-он получился весьма добротным. Думаю, он не только понравится фанатам оригинальных "Казаков", но и привлечет новых поклонников.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Старики уходят в бой

Иван Жилин

Жанр	Wargame
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Talonsoft
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 3.8

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Мой друг Вова работает новостником – пишет, как нетрудно догадаться, новости на какой-то сайт. Он трудится в ночную смену, причем с выходными в понедельник и вторник, и очень любит приходить в воскресенье в 9 утра и будить крайне мощно отдохнувших нас громогласным “До-о-оброе УТРО!”; он полюбил светские беседы, в которых обсуждаются последние известия; он стал произносить фразы типа: “Удачный день – в Испании автокатастрофа, столкнулись 70 машин”. Но это все предисловие.

Не так давно был им рассказан забавный случай. Писал как-то Владимир здоровенную сводку о событиях в Израиле и Палестине за ночь. Израильские танки вели огонь по жилым домам. Палестинские боевики подрывали предприятия общественного питания. За всю ночь произошло десятка два боев, в которых только разве оружие массового поражения не использовалось, и венчала этот список чудная фраза: “Жертв нет”.

К чему это я все говорю? В старые недобрые времена все было иначе.

Подоплека

Нынешний конфликт израильтян и арабов, как известно, уходит корнями в глубь времен, ну, правда, не в такую уж и глубь, потому как реально он стартовал вместе с образованием государства Израиль. В сороковых, пятидесятых, шестидесятых и семидесятых два вовсе не братских семитских народа палили друг в дружку из всего, чего только можно, преотличным образом тестируя военную технику НАТО и СССР, служа отменным полигоном, ничуть не хуже Кореи и Вьетнама.

Это были довольно странные войны. Поначалу Израиль (который, кстати, на ранних стадиях поддерживался Советским Союзом) сражался, как это не пропагандистски звучит, за жизненное пространство. Позже – это были уже, по марксистской классификации, войны несправедливые, с превентивными ударами (так, на всякий случай), и за территории, по большому счету, уже излишние, но позволяющие чувствовать себя комфортно.

Давно известно, что интерес хардкорного воргеймера к конкретной игре определяется в том числе (и в немалой степени) интересом к имитируемой войне. Divided Ground в этом смысле как-то провисает. С одной стороны, имитация арабо-израильских войн - штука редкая и очень-очень давно не появлявшаяся на PC. С другой стороны, я как-то не знаю людей, которые были бы фанатами именно этого исторического периода, да и вообще, с военной точки зрения, ничего исключительного первый конфликт не представлял. Вот более поздние разборки – это да, Шестидневная война интересна, но все же тема далеко не столь любопытна, чем, скажем, вторая мировая, наполеоника или поединок Севера и Юга. Проблема, наверное, в том, что все эти мотивы уже обыгрывались Talonsoft в их более ранних проектах.

Надоплека

Собственно, основная проблема Divided Ground состоит не в том, что тема там неоднозначная, а в ее, как ни странно, техническом исполнении. Фраза “как ни странно” вполне оправдана, ибо графика никогда не была действительно важной для военных игр, а маньяки готовы иной раз смириться и с совершенно невыносимым интерфейсом.

Однако движок Campaign, который верой и правдой служит Talonsoft уже много лет, совершенно не соответствует современным запросам. Не просто не соответствует (воргеймовские движки часто некрасивы и еще чаще отрабатывают свой ресурс втрое, подобно станции “Мир”, мир праху ее), а совершенно. Даже если отбросить тот факт, что я его вообще никогда не любил, и не понимаю, за что его любить можно – громоздкий, неудобный, с нарочитыми глупыми красивостями, которые только мешают; в общем, совершенно уступающий, по моему мнению, куда более старому движку стальных пантер – даже если все это отбросить, он старый. Просто старый, готовый к списанию в утиль.

Согласен еще раз – графика не главное, и для примера можно взять

хотя бы тот же TOAW от Когера, выпущенный той же Talonsoft. Более того, соглашусь даже с тем, что у воргеймов есть такая техническая жанровая особенность – чрезмерно долгое эксплуатирование движка с минимальными изменениями. Согласен со всем этим, и еще до кучи с тем, что главное – это историческая достоверность, а тут она вполне на уровне, не на максимально высоком, но более чем приемлемом. НО!

Divided Ground – экстремальный представитель жанра wargames. Движок ее был использован уже столько раз в East Front, West Front, Rising Sun и адд-онах, сценарио-паках и прочих добавках к ним; да чего там, в той же TOAW в качестве дополнительного "красивого" движка был чуть переработанный кампейн! С него срублены все бабки, которые можно было срубить (и, к сожалению, для не-бестселлинговой воргеймы это почти единственный способ получить прибыль), он проституирован максимально, он стар, в конце концов! Он слишком неудобен (да, я решительно заявляю, что при всех графических достоинствах, на фоне, впрочем, Combat Mission смотрящихся как мазня пятилетнего примитивиста, Campaign неудобен), он слишком часто подвергался беззастенчивому использованию (я убежден, что если бы он хоть чуть-чуть подходил для Battle of Britain, его бы сунули и туда).

В итоге в лице Divided Ground мы получили игру, олицетворяющую собой все плохое, что только видно со стороны в воргеймах. Некрасивую. Неудобную. Старую (свежак, а выглядит как позапрошлогодка). И, что тоже печально, ничего нового в жанр не приносящую.

То есть я вполне сознаю, что прогресс в жанре wargames – штука тонкая, редкая; что и без прогресса

отыграть новые, дотоле невиданные сражения, для воргеймера вполне достаточный повод купить еще одну игру. Но ведь хочется! И ведь иногда у разработчиков даже можется, что самое интересное, и при всех отдельных недочетах уже помянутый мной Combat Mission представляет собой рывок вперед и в идейном плане и, что немаловажно, также и в графическом (красивая игра лучше продается и тем самым расширяется круг любителей жанра)! Отчего все прочие не стремятся летать, как птицы? Неужто у Talonsoft нет новых идей?

В общем, все грустно. И, что самое удивительное, скучно, а про "руку подать" я вообще молчу. Я окончательно ставлю крест на Campaign (надеюсь, Talonsoft сделает то же самое), гораздо более прогрессивным мне представляется ожидание CM2. Спасибо за внимание, до новых встреч.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

В мире животных

Hungry Ducky

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Microsoft
Разработчик	Blue Fang games
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 500, 128 Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.4

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

▼ Объективная информация ▼

На первый взгляд, игра ужасно похожа на недавний Sim Theme Park, но, когда вникаешь в суть, становится понятно, что за разноцветными пикселями скрывается нечто большее. До сих пор малейшие попытки игроков, пресытившихся общепринятой моделью менеджмента, проникнуть в процесс создания объекта этого самого менеджмента безжалостно пресекались разработчиками, откупавшимися от алкавших новизны субъектов банальным количеством доступных построек.

А вот создатели Zoo Tycoon могут с полным правом вешать себе куда-нибудь огроменные медали как люди, первыми внявшие интересам публики и позволившие всем желающим полностью отдаться не только управлению, но и созданию парка. 17 видов ландшафтов для устройства комфортных вольеров, более 30 объектов для размещения в этих вольерах (растительность, камни и т.д.), 17 различных построек для услады посетителей. Да что там говорить, одних только заборов различной высоты и прочности 15 штук. Ну и, конечно, животные, которых в игре 37 видов. И это без учета того, сколько можно исследовать и использовать в дальнейшем.

Может показаться, что, уделив столько внимания содержанию игры, авторы несколько схалтурили с ее внешним видом: как-никак за окном пресловутый миллениум, а тут спрайты. Если вы подумали так же, отвернитесь от монитора, несколько раз глубоко вздохните и взгляните на картинку другими глазами. Да, спрайты, зато какие. Хотя, если быть до конца честным, то пользоваться zoom'ом все-таки не рекомендуется.

В общем, еще одна хорошая, а в этот раз еще и оригинальная игрушка в копилки всех любителей экономических симов.

Я переехал в Смаллсвилль меньше года назад. Конечно, этот городок нельзя даже с натяжкой назвать центром современной цивилизации, но, по мне, как раз то, что надо. За свою жизнь я достаточно пожил в шумных мегаполисах, теперь захотелось покоя.

В один, как казалось тогда, прекрасный день тишь и гладь моего существования беспардонно расколол телефонный звонок. Звонивший представился помощником какой-то шишки из городской администрации, которая, по его словам, была бы очень признательна, если бы у меня нашлось некоторое время для беседы. Несмотря на прорву свободного времени, в мэрию я не торопился, прежде всего, потому что почти наверняка знал, о чем пойдет речь в предстоящей беседе. Учитывая специфику моей профессии, людям, занимающим подобные посты, со мной просто-напросто больше не о чем разговаривать. Не пугайтесь, я вовсе не наемник или, скажем, промышленный шпион, хотя от такой жизни временами всерьез задумываюсь о подобной деятельности. Я – топ-менеджер или, выражаясь человеческим языком, профессиональный босс, специализирующийся в области управления крупными коммерческими структурами. Без ложной скромности признаюсь, что в моем послужном списке было достаточно известных имен, а портфолио не тосковало от недостатка положительных рекомендаций ряда крупных промышленников, транспортников и даже парочки мэров, не говоря уж о владельцах всяческих увеселительных парков в различных уголках планеты. Так что предстоящий разговор я мог воспроизвести практически дословно и без участия упомянутого высокопоставленного собеседника: сначала пара фраз на какую-нибудь отвлеченную тему, затем как бы вскользь упоминание непосредственного предмета разговора, потом, в зависимости от моей реакции, раскрытие карт или долгие уговоры, щедро сдобренные многочисленными комплиментами и заверениями в вечной дружбе, верности и преданности. Причем, учитывая мое

Сейчас лев кого-нибудь да стрескает...

твердое желание отказаться, все говорило о том, что меня ждал именно второй сценарий, который, как понимаете, был абсолютно не приемлем.

Однако, поразмыслив над ситуацией, я с удивлением обнаружил, что в выстроенном прогнозе не доставало самого главного - предмета разговора. Уровню развития местной городской инфраструктуры можно было позавидовать, парк развлечений в городе уже был, а решиться испоганить этот чудный уголок сооружением пусть даже самого маломощного промышленного объекта мог только безумец. Поломав голову еще пару часов, я последними словами прошелся по собственному любопытству и принялся собираться на рандеву с представителем местной власти. По дороге еще раз проиграл в уме все возможные варианты и к величайшему своему разочарованию не смог остановиться ни на одном из них. Но самое большое удивление в тот день ожидало меня именно в стенах мэрии. Во-первых, пожелавший встретиться со мной чиновник оказался на редкость приятным молодым человеком, который сразу перешел к делу, немало порадовав меня, уже приготовившегося, по меньшей мере, минут десять выслушивать дежурные шутки, рассказы о семье или истории города. А во-вторых... О, это "во-вторых"! Пройти мимо такой возможности я не мог. Смаллсвиллю требовался зоопарк, и, помимо своей воли, я оказался пресловутым роялем в кустах. Как сейчас помню, что в первые секунды просто онемел, а потом, забыв даже поторговаться для приличия, согласился, практически не раздумывая. И тот маленький червячок сомнения по имени "ты-же-никогда-этим-не-занимался" был безжалостно расплющен многотонным "бывало-и-хуже-значит-и-сейчас-справлюсь".

Не боги горшки разбивают

Принимая во внимание, что учиться новому ремеслу было некогда, негде и не у кого, постигать его премудрости приходилось прямо на рабочем месте. Сейчас я с ужасом вспоминаю начало строительства, когда не было ни малейшей идеи, с чего нужно начинать. Не стану кривить душой, в ресурсах, материалах и рабочей силе недостатка не было, а вот в творческом плане поначалу царил страшнейший кризис. Какова будет основная идея парка, сколько будет тематических зон, на каких животных делать акцент, чем еще привлечь посетителей - ни одна живая душа не могла дать вразумительный ответ на эти вопросы. В конце концов, решили делать парк в стиле сафари, поместив в вольеры тигров, львов, гепардов, газелей, зебр, слонов, жирафов и прочих представителей данного ареала.

Кому пришла в голову идея начать строительство с вольера для бенгальского тигра, до сих пор не известно. Зато доподлинно известно, что если тебе ведома какая-нибудь народная мудрость, то рано или поздно столкнешься с ее подтверждением. На сей раз сработала мудрость "первый блин комом". И комок в нашем случае получился довольно приличный. Началось с неверного подбора почвы для вольера. Какой-то умник предположил, что раз тигр обитает в саванне, будет вполне достаточно насыпать в вольер песка, кинуть пару камней и, как говорится, праздновать новоселье. К несчастью, достоверность предположения тут же была проверена на практике, в результате чего несчастное животное оказалось в абсолютно непригодных для существования (не говоря уж о жизни) условиях (впоследствии выяснилось, что "умник" просто спутал тигров со львами).

И тот маленький червячок сомнения по имени "ты-же-никогда-этим-не-занимался" был безжалостно расплющен многотонным "бывало-и-хуже-значит-и-сейчас-справлюсь"

Ситуацию спас (как потом оказалось лишь частично) принятый на работу ветеринар, под руководством которого жилплощадь дорогостоящей "кисы" была приведена в адекватный вид. Устроен неглубокий водоем, устилавший дно вольера песок перемешан с лесной и луговой почвой, посажены деревья и кусты, а у задней стены устроена шикарная искусственная пещера. Ну а в награду за все ущемления и притеснения Терри (так назвали нашего мученика), которого было решено сделать символом Смаллсвилльского зоопарка, привезли подружку, и какое-то время они действительно жили вполне счастливо. Единственная проблема возникла при замене одной из секций ограды, когда бедняга Терри и его пассия были напуганы строителями, однако ветосмотр подтвердил, что животные в порядке, и на фоне продолжавшегося расширения парка этот инцидент был благополучно забыт.

Эра процветания

Тем временем работы продолжались. Менее чем за пару месяцев были полностью обустроены вольеры для всех планировавшихся животных. Причем многих из них селили совместно, например, газели Томпсона прекрасно ужились с зебрами, а жирафы не возражали против соседства с африканскими слонами. Когда я вспоминаю те дни, на глаза невольно наворачиваются слезы. Сколько было всяких идей, как разбегались глаза и учащалось сердцебиение, когда я выбирал из более полу-

сотни доступных для покупки видов следующего обитателя моего парка, сколько времени я проводил с архитекторами и проектировщиками, создавая тот мир. И я никогда не забуду тот день, когда старина Терри стал папой. Его тигренок был первенцем в нашем парке, а его рождение стало праздником для всего города. Потом, конечно, были и другие малыши, у шимпанзе, у зебр и даже у бегемотов, но именно Терри-младший стал всеобщим любимцем и маленьким принцем Смаллсвилльского зоопарка.

Катастрофа

Сам я всего не видел и могу говорить только со слов смотрителя Джеффа. Он рассказывал, что какая-то девчушка, раскапризничавшись у вольера с тиграми, бросила туда мячик, по какому-то нелепейшему стечению обстоятельств попав им в Терри-младшего. В принципе, ничего страшного, если бы не одно "но". Все это происходило на глазах заботливого папаши, старейшего обитателя Смаллсвилльского зоопарка, его бессменного символа, бенгальского тигра Терри.

Насколько я знаю, следствие сейчас выясняет, кто ответственен за происшедшее потом - производитель заборных секций, монтировавшие ограду строители или служащие парка, проворонившие износ конструкций. Но факт остается фактом: шестиметровая металлическая решетка не выдержала прыжок черно-желтого красавца, и один из самых сильных хищников в мире оказался в самом центре толпы "царей природы". Он не тронул никого, прежде всего, потому что перепугался сам, он затравленно оглядел беснующуюся вокруг толпу и просто заревел. Да, это был не рык, это был именно рев.

Терри привезли в зоопарк на следующий день, точнее, не самого Терри, а то, что от него осталось

Само собой, не все было просто и гладко. Прежде всего, все вольеры приходилось планировать с нуля, к каждому животному подходить индивидуально и относиться к нему не как к средству получения доходов, а именно как к живому существу (кстати, пожалуй, первый раз за всю мою карьеру). Даже с посетителями было на порядок проще, главное, чтобы хватало еды, питья, сувениров и всяких развлечений вроде катания на пони или слонах. С животными такое не проходило. Того же жирафа ни за какую кормежку нельзя было уговорить жить на льдине или в лесу. Кроме того, изрядное количество сил уходило на финансовое планирование. К несчастью, и в данной области деньги тратились куда быстрее и легче, чем зарабатывались. Приходилось платить строителям и служащим, продавцам животных, закупать корма, субсидировать проектирование новых построек и исследования условий содержания новых видов животных. В принципе, за кошелек никто не тянул, но возможность иметь в парке снежного барса или равнинную гориллу была поистине бесценна. Конечно, время от времени мы получали дотации от местных меценатов, но особо рассчитывать на них не приходилось. И все равно мы жили, мы росли и взрослели, становясь с каждым днем все лучше и лучше. Пока не настал тот день.

Это я уже слышал, потому что обеспокоенный криками в крыле с хищниками уже спешил туда в компании с ветеринаром и отдыхавшими в офисе смотрителями. Но, видимо, мы бежали слишком медленно. Когда мы достигли тигриного вольера, там уже никого не было. Толпа разбежалась, Терри, по словам Джеффа, сиганул в ближайшие кусты, а персонал зоопарка спешно эвакуировал посетителей, вернее, создавал русло для кричащего людского потока, устремившегося к выходу. И только семья возмутителя спокойствия сидела в своем вольере и с удивлением взирала на все происходящее.

Терри привезли в зоопарк на следующий день. Точнее, не самого Терри, а то, что от него осталось. Перепуганный криками тигр, вырванный из привычной обстановки, забрел на соседнюю ферму, где был застрелен бдительным хозяином. А еще через день покинул зоопарк и я, твердо решив окончательно уйти на пенсию. Я переехал в соседний город Иннер-сити и постарался раствориться в нем, затеряться среди его жителей. Но в один, не буду говорить, какой именно, день спокойствие мое вновь было нарушено трелью телефонного звонка. Звонил помощник какой-то местной шишки, которая очень много слышала обо мне от своего знакомого в Смаллсвилле, и если у меня есть время... Поначалу я хотел отказать, даже не встречаясь с боссом позвонившего мне. Но потом обговорил время встречи и направился в мэрию.

С мистером Биггсом, шефом Департамента городского развития, мы быстро нашли общий язык. Все, как всегда: Иннер-сити необходим новый зоопарк, а опытный специалист это такая редкость, кроме того, у меня такой послужной список... Я согласился. Прежде всего, потому что на этот раз в моей душе не было и намека на какого-нибудь червячка. Я точно знал с чего начинать. С красивого просторного вольера направо от входа, в котором будет жить семья бенгальских тигров.

Всего-то компания белых медведей, моржей и пингвинов, а на верху уже висит табличка, что посетители от моего зоопарка без ума

КАЗАКИ

Последний Довод Королей

Продолжение "Казаков" позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

Историческая стратегия реального времени «Казаки: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках. Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. 30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа, Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения "Казаков". Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских баталий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.

Краткая характеристика

- 6 новых кораблей
- 2 новых нации: Бавария и Дания
- в 4 раза больше карты (возможность выбора между 3 разными размерами карт)
- 5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (30 миссий)
- 4 уровня сложности для миссий в кампаниях
- 6 новых одиночных миссий
- 6 новых исторических сражений
- 6 специальных зданий для миссий
- 3 специальных юнита для миссий
- Возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы
- Редакторы карт & миссий
- Новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.)
- Глобальный рейтинг игроков
- Таймер
- Расширенный набор команд для юнитов
- Объединение в группы
- Починка кораблей
- 3D ландшафт
- До 8000 юнитов в сражении
- 8-противоборствующих стран

©2001 GSC Game World. ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru;
телефон технической поддержки: 212-2790; www.cossacks.ru.

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Юрий Пашолок

Сказ о том, как Крис Робертс в стратеги ходил

Жанр	RTS
Издатель	Fever Pitch Studios
Разработчик	UbiSoft
Дата выхода	Pentium-II 350, 64 MB RAM, 3D
Разработчик	Pentium-II 400, 128 MB RAM, 3D

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется

Давным-давно, когда еще была жива компания Origin, работали в ней два гения. Звали их Ричард Герриот и Крис Робертс (на самом деле там был еще и Эрин Робертс – тоже весьма не глупый человек – прим. ред.). Каждый из них был гением в своей области: Ричард делал "Ультиму", Крис с таким же усердием клепал серию "Wing Commander". Даже когда их пути разошлись, каждый из них продолжал заниматься любимым делом: Герриот со своей новой командой работает над онлайновой RPG, что же касается Робертса, то он успел создать один из лучших космосимов последних лет Starlancer. И вдруг нашего гуру космосимов потянуло на RTS...

Пару лет назад Digital Anvil анонсировала космическую стратегию Conquest: Frontier Wars. То было время, когда в умах некоторых не слишком ответственных товарищей уже вовсю гулял Homeworld, казалось, что будущее за клонами детища Relic. Им было непонятно, почему команда Робертса решила делать не клон их любимца, а самую обыкновенную RTS, только с полностью трехмерным окружением.

Увы, Frontier Wars оказался жертвой интриг руководства Microsoft. Ради того, чтобы заполучить в свои руки Digital Anvil, компания демонстративно отказалась от издания находящейся на финальной стадии разработки стратегии, попутно скомпрометировав Робертса. В конце концов, Крис покинул свою компанию, а на следующий день после этого события Microsoft скупила Digital Anvil на корню. Что же касается Frontier Wars, то ее разработчики во главе с Эриком Петерсоном, также покинувшие Digital Anvil, нашли нового издателя UbiSoft. Однако в результате всех этих потрясений получилось совсем не то, что ожидалось.

Игры патриотов

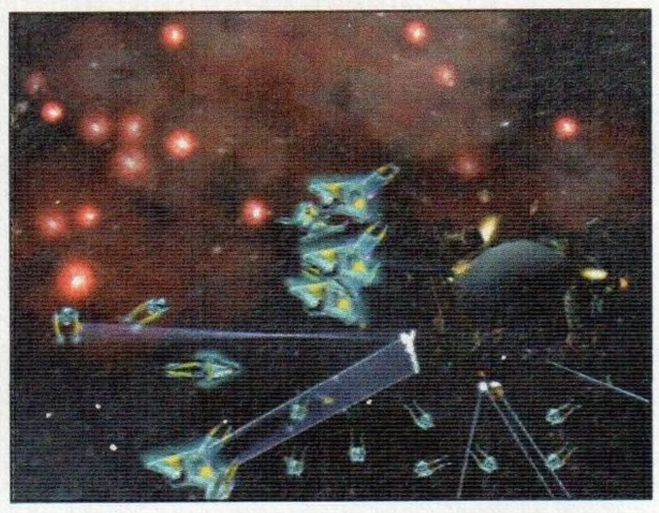
Как известно, все работы Робертса отличаются крайней патриотичностью, часто переходящей в ксенофобию. Несмотря на то, что, по хорошему счету, к Frontier Wars Крис имеет мало отношения (игра практически полностью создана Петерсоном и компанией), неутомимый дух создателя Wing Commander ощущается на каждом шагу.

Как показала демо-версия, Frontier Wars является почти полной копией Starcraft, причем это касается не только игровой, но и сюжетной части. С той лишь разницей, что Зергов с их коллективным разумом превратили в богомолов (Мантисов), куда больших индивидуалистов. А из Протоссов вообще сделали нечто кибернетическое. А уж Земляне... Тут фантазия Робертса разгулялась в полной мере - от патриотизма до идиотизма здесь один шаг. Апофеозом идей Криса является финальный ролик с салютом на фоне моста "Золотые Ворота". Ей-Богу, только американского флага не хватает.

Честно говоря, я опасался, что при всей своей ксенофобии Робертс мог оставить лишь компанию за Землян. К счастью, подобного не произошло: в Frontier Wars есть полноценные компании за все три расы, однако этого можно было и не делать, почему, вскоре поймете.

Поспешность нужна при ловле блох

Похоже, что к моменту, когда Microsoft начала строить интриги вокруг Digital Anvil, разработчики Frontier Wars практически закончили работу над Землянами, для остальных же рас была частично готова лишь графика. Боссы UbiSoft же, судя по всему, также долго не церемонились с игрой: Петерсону и компании велели срочно доделывать то, что у них было на руках в тот момент. По сути, на доработку было дано всего четыре месяца. Нетрудно догадаться, что получилось в результате.



Если вы помните, Starcraft в свое время более чем на год задержали лишь для того, чтобы максимально отточить баланс. Результат – в игру до сих пор с удовольствием режутся. Что же касается Frontier Wars, то там тоже есть свой баланс, но – только за Землян. Мантисы и Келарионцы на практике отличаются от Землян лишь внешне, у них нет той индивидуальности, которая присуща Зергам и Протоссам. Таким образом, из-за безграмотных действий издателей была потеряна одна из ключевых "фишек", присущая Starcraft-клонам. То, что все могло быть иначе, наглядно демонстрировала демо-версия.

Война – фигня, главное – маневры

Если вы, прочитав вышенаписанное, собрались выбросить творение Fever Pitch Studios на свалку истории, настоятельно рекомендую вам это не делать. Несмотря на то, что игра оказалась не совсем тем, что от нее ждали, Frontier Wars обладает рядом достоинств и любопытных нововведений, некоторые из которых встречаются впервые.

Во-первых, игра обладает уникальной системой локаций, объединенных в единую карту. Ранее уже

предпринимались попытки создать нечто отличающееся от обычных "стратегических карт. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить Metal Fatigue, где действие разворачивалось аж на трех уровнях, к подобным попыткам можно приписать упомянутый выше Homeworld с его сомнительно полезной трехмерностью карты. Однако то, что создали в недрах Fever Pitch Studios, не имеет аналогов. Мало того, что общая карта собрана из отдельных локаций, соединенных порталами в единое целое, так еще и их содержание генерируется случайным образом. Таким образом, на первое место выходит не знание карты, а стратегия и тактическая смекалка.

Во-вторых, весьма остроумно была создана система постройки зданий. Дело в том, что в Frontier Wars где попало построить здание вам не удастся, единственное место, где у вас есть возможность заняться зодчеством, - орбита ближайшей планеты, лишь некоторым оборонительным сегментам позволено строиться в любой точку космоса. Места там, кстати говоря, немного, однако это восполняется тем, что количество планет в каждом секторе варьируется от двух до четырех. К тому же планеты играют роль дополнительного источника ресурсов. А их родимых (ресурсов) у нас три вида: руда (добывается из астероидов), газ (добывается из газовых скоплений), а также рекруты (набираются в академиях). Не подумайте плохого: из последних ничего не строят, их используют в качестве экипажей кораблей.

В-третьих, битвы в Frontier Wars получаются очень масштабными, по этому показателю Starcraft детищу Fever Pitch Studios даже в подметки не годится. В связи с тем, что действие Starcraft'а происходит одновременно и на земле, и в воздухе, разработчикам из Blizzard пришлось делить юниты на наземные и воздушные. Поскольку в Frontier Wars земли нет как таковой, все юниты, естественно, представляют собой космические корабли, а значит, и разнообразия здесь куда больше. А поскольку строятся эти самые юниты так же быстро (а может, и еще быстрее), как в Starcraft'е, за очень короткий промежуток времени в распоряжении игрока появляется огромный флот.

Спрашивается, как всей этой армадой управлять? Для начала, как и во всех подобных хардкорных стратегиях (а Frontier Wars, без сомнения, относится к их числу), имеется достаточно большой список "горячих" клавиш. Есть, конечно, к паре комбинаций претензии, однако в целом управление понравилось. Единственное, что для меня удивило, - так это почему разработчики не сделали функцию вращения карты. Самое интересное, что в одном из видеороликов это самое вращение было продемонстрировано, однако, скорее всего, в суматохе функцию просто не доделали, в результате приближение/удаление камеры есть, а вращения нет. Естественно, одними только "горячими" клавишами здесь не обойтись, и тут разработчики применили то, чего я долго ждал, - институт генералов, вернее, адмиралов. Впервые нечто подобное ваш покорный слуга увидел в Казаках, однако именно в Frontier Wars военачальники получили решающее значение. Каждый из адмиралов имеет уникальные характеристики, причем от них во многом зависит, как эскадра поведет себя в бою, однако даже самого слабого военачальника уже хватит, чтобы стадо (а может, косяк), которое представляет из себя ваш флот, превратилось в мощный кулак. Причем это не будет эстетская формация "сфера", а достаточно грамотное построение.

No Pasaram!

Самое же главное, чего добились разработчики, – это неплохой баланс сил. К сожалению, мы так и не узнаем, какими были изначально задуманы Мантисы и Келарионцы, однако даже то, что есть, внушает оптимизм. Однако не одним лишь только геймплеем Frontier Wars отличается от множества подобных RTS. Эту игру с полным правом можно внести в десятку самых красивых стратегий, всю картину портит лишь примитивно отрисованный космос. Несмотря на то, что модели кораблей грозят поцарапать ткань мироздания острыми полигонами (несомненно, сделано это, чтобы игра не тормозила на слабых машинах), каждый из юнитов достаточно хорошо прорисован. Особенно удались корабли Келарионцев: трудно представить, что эти завораживающие своей красотой рыбообразные конструкции созданы существами, больше всего похожими на холодильники с руками.

Отдельного упоминания заслуживают спецэффекты, подобным шедеврам может позавидовать далеко не самый малобюджетный голливудский фантастический фильм. Наиболее впечатляюще выглядит момент выхода эскадры из гиперпространства: спокойно колышущееся поле "дыры в пространстве" вдруг резко вспыхивает и через мгновенье оттуда роем высыпает армада кораблей. Браво!

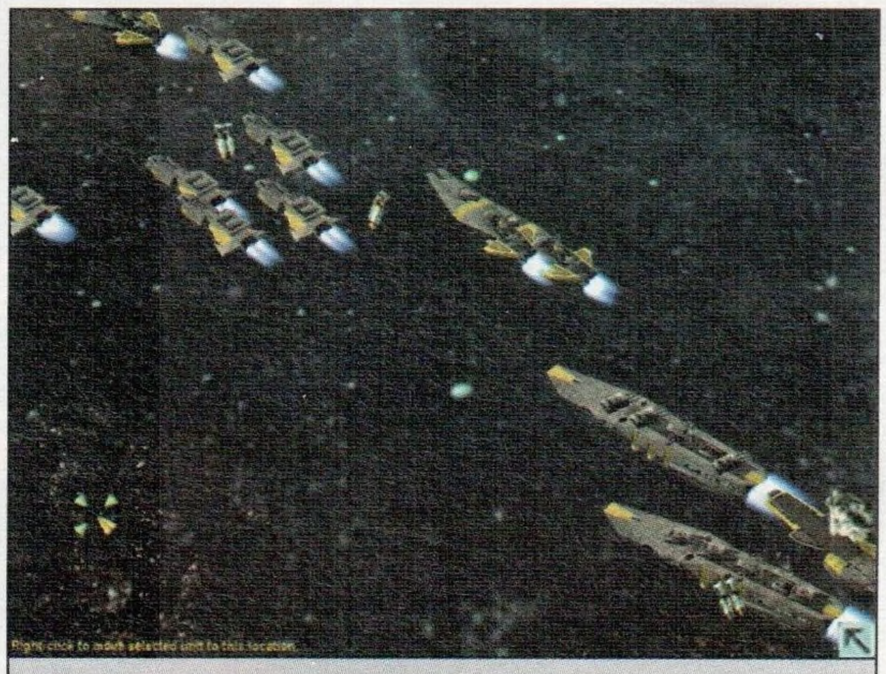
Могло было быть и лучше

Безусловно, если бы разработчикам не мешали, мы бы сейчас имели великолепную стратегию-клон с отличнейшим балансом. К сожалению, получилось все совсем по-другому.

Конечно, неудачным Frontier Wars назвать трудно, но то, что в результате получился далеко не тот шедевр, который ожидали, это точно. На руках мы имеем хардкорную RTS-середнячок, которая наверняка придется по душе тем, кто без ума от Starcraft. Оно и неудивительно: по сути, получился тот же Starcraft, только полигональный.

Заодно я бы порекомендовал опробовать Frontier Wars в сетевой игре. Во многом скопированный со Starcraft, сетевой режим дополнен множеством опций: скажем, можно варьировать количество локаций. Особенно интересно выглядит командная игра, можно только догадываться, какая мощная позиционная война способна развернуться. Произведению Blizzard такое и не снилось. Достаточно немного "раскрутить" сетевую часть frontier Wars, и игра вполне может потеснить Starcraft в тех же компьютерных клубах. Было бы только желание...

P.S. A Star Trek'ом здесь и не пахнет!



На марше

RINET

WWW.RINET.RU

НАДЕЖНАЯ СВЯЗЬ!

ИНТЕРНЕТ-КАРТЫ

удобная оплата

быстрая регистрация

бесплатная доставка за 2 часа

Тел.: (095)232-1730, 238-3922, 916-7009

E-mail: info@rinet.ru

Зубы на полку!

А ведь мы имели наглость еще весною орать о каком-то гипотетическом "безрыбье"! Вот оно, полное отсутствие улова когда случилось – в августе.

В принципе, так оно всегда и было: чем ближе подступает конец лета, тем меньше шансов обзавестись новой хорошей игрушкой. Индустрия в это время впадает в летаргический сон. Помнится, то ли в 1997, то ли в 1998 году за июль и август вышла одна единственная гонка ("Врекин Хрю"), которая и представляла в течение пары месяцев раздел симуляторов в нашем журнале.

Лето долго не хотело сдаваться, то и дело потчуя нас релизами. Причем выходили проекты как плохие, так и хорошие, и последних, необходимо заметить, было куда больше.

Ситуация расслабила, и мы както не заметили того, что внезапно игрушки кончились. Начиная с первой недели августа и заканчивая последним днем лета, раздел симуляторов не получил ни одного нового произведения!

Новое летоисчисление

Конец лета – это своеобразный экватор. Это время для того, чтобы сесть, подумать о насущном и будущем и подвести кое-какие итоги.

Конец лета – это фактически конец игрового года. Разработчики и издатели берут перекур, который продолжается обычно до середины сентября, а затем начинают выдавать новые игры, которые являются новыми не только потому, что первый раз выходят, но потому что являются новыми по содержанию. Это произведения следующего игрового года, возможно даже, игры нового поколения.

В общем, ситуацию я обрисовал. Теперь давайте рассуждать.

Какие основные тенденции прошедшего игрового года можно подметить?

Галопом по жанрам

Первое, что бросается в глаза, – это медленный, но верный упадок жанра спортивных симуляторов (ничего, что я по привычке называю их симуляторами?). Господа EA Sports мощными мыльными сериями окончательно установили полный контроль над жанром. Даже такие киты, как Fox Sports и Microsoft, оставили попытки утвердиться на рынке. И зря, надо сказать, так поступили. Шансы у них определенно были. И неплохие. Зато появился очень грамотный футбольный симулятор UEFA Challenge, который, вероятно, в будущем составит конкуренцию продуктам канадской компании. Ну, а те разработки, которые изредка подкидывают нам относительно левые компании и которые посвящены не попавшим "под юрисдикцию" EA Sports видам спорта, хорошими спортивными симуляторами назвать нельзя ни при каких обстоятельствах.

Менеджеры. Тут тоже почти никаких ощутимых продвижений вперед не видно. Как и раньше управляем мы футболистами и, гораздо реже, командами Формулы-1. Жанр не шагнул вперед, но и назад не отступил, что само по себе неплохо.

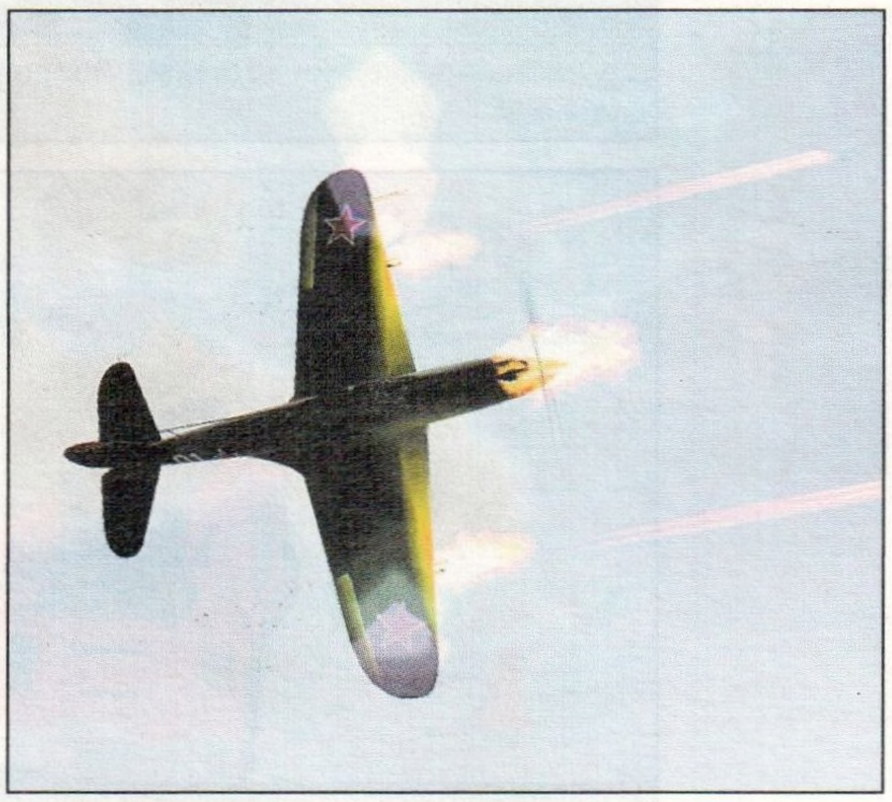
Боевые симуляторы тоже не спешат сдавать своих позиций. Хоть господин Хорнет и жаловался на очередном заседании Клуба любителей симуляторов на то, что жанр в целом очень серьезно упрощается (а может, это мы круче становимся?), несколько очень достойных произведений лично он получил. И еще. Мы ждем "Ил-2: Штурмовик". Возможно, этот проект сыграет для авиасимуляторов роль, сопоставимую с той, что сыграла для жанра РПГ в свое время первая часть Diablo. Я не хочу судить за всех игроков, но редколлегия "Навигатора", состоит которая, как вы сами понимаете, далеко не только из симуляторщиков, почти в полном составе с упоением рубилась в демку наиболее ожидаемой российской игрушки!

Просто-таки радужная ситуация установилась с разнообразнейшими гонками и автосимуляторами. Разработчики и игроки наконец стали въезжать в кайф, который получаешь от быстрых поездок на спортивных и не только автомобилях, и с усердием принялись клепать разного рода автогонки. Очень радует здесь тот факт, что постепенно в жанр приходят почти все популярные гоночные серии. Большой интерес в последнее время вызывает раллийная тематика. Даже ожидается появление исторической раллийной игрушки Rally Trophy. Продвинутым в целом становится жанр симуляторов Ф-1. Разработчики, подобные EA Sports и Ubi Soft, не только соревнуются между собой, но и покушаются на лидера – Grand Prix 3! И у них хорошо получается.

В жанр привносятся свежие идеи. Планируются даже революции в организации игрового процесса автосимулятора – речь идет о разработке Codemasters TOCA Race Driver. В общем, автосимуляторы – это на сегодняшний момент времени один из наиболее развитых и массовых игровых жанров. Это не может не обнадеживать!

"Не виноватая я!"

Изредка нам подкидывают экзотические симуляторы. Например, недавний симулятор пожарника. Или симулятор охотника за акулами. Что ж, разнообразие – это всегда хорошо, но в общем такие проекты не являются качественными произведениями, и из всей массы "оригиналов" хочется выделить лишь "монументальный" Microsoft Train Simulator. Впрочем, это же "Майкрософт"...



Таким в общих чертах был прошедший год глазами редактора раздела симуляторов. Неплохой год, который подарил большое число очень достойных игровых произведений.

Однако от следующей декады, стартует которая, как я уже говорил, в начале осени, я ожидаю большего. И те превьюшечные материалы, которыми мы пичкали вас, начиная с E3, вроде как подтверждают мои надежды и чаяния. Немного подождем.

И еще. Я не виноват в том, что в этом разделе нет ни одного обзора. Честное слово!

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

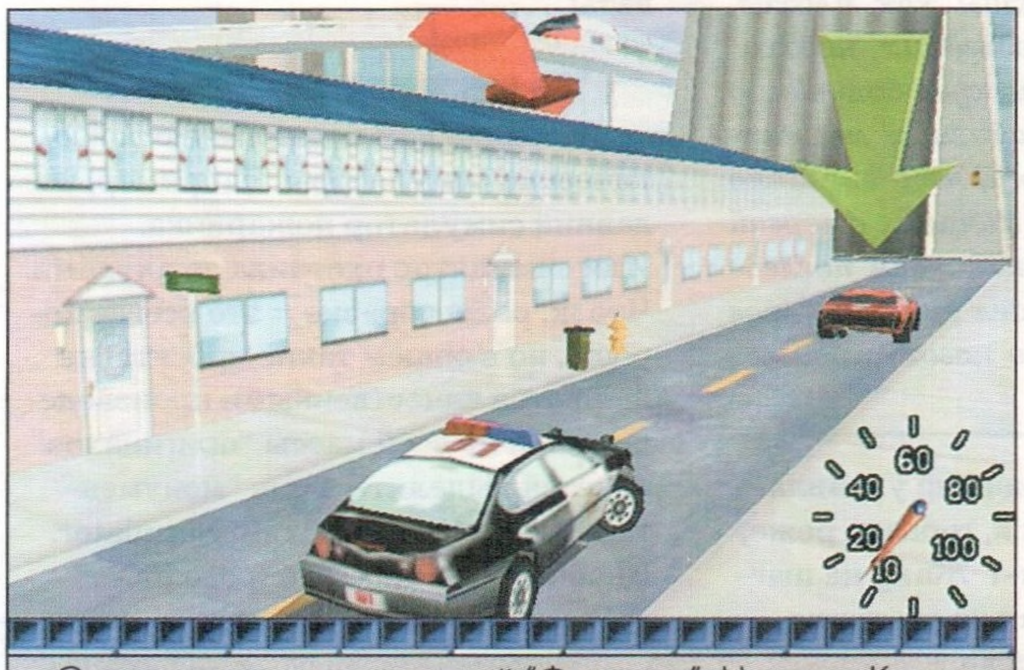
Новости

Спасатели всегда придут на помощь

Компания THQ решила перенести на бескрайние просторы мира персональных компьютеров свой последний консольный хит, имя которому Matchbox Emergency Patrol.

А подтолкнул разработчиков на этот шаг тот факт, что владельцы Game Boy Color по достоинству оценили их оригинальные идеи. Теперь пришла и наша очередь. Итак, три тезиса "почему мы должны обратить внимание на сей проект".

Во-первых, Matchbox – это популярная во всем мире марка игрушечных машинок. Соответственно, нам дадут вспомнить сладостные минуты радости времен босоногого детства. Во-вторых, обещан полноценный игрушечный город, где игро-



Органы преследуют красный "Феррари". Неужели Кармак спалился?

Тут самолет горит, а водила и пятнадцати километров в час выжать не может

кам предстоит не просто кататься по улицам, а выезжать на опасные задания, ибо нам придется поработать в шкуре пожарных, парамедиков и копов. В-третьих, такое удовольствие растянется на 27 полноценных миссий.

Лично я взял Matchbox Emergency Patrol на заметку, чего и вам советую.

Парень заработал деньжат на новую клюшку?

Знаменитый пингвин из Питтсбурга, а заодно и культовый хоккеист будет рекламировать NHL 2002.

Что поделать, у Марио Лемье сейчас очень серьезная травма. Поэтому звезда североамериканских ледовых площадок не терял времени зря и подписал контракт с EA Sports. Условия его таковы: Лемье получает немалую сумму денег и за это принимает участие во всех рекламных компаниях разработчиков (ролики, презентации и прочие дела), выступает в качестве консультанта (поговаривают, что датчики motion capture прикрепляли именно к его телу) и раздает налево и направо интервью, в которых рассказывает о крутости своих новоявленных работодателей. Вице-президент маркетинговой службы EA Sports Джеф Карп в одном из интервью так льстил буржуйскому хоккейному идолу, что причислил его к ряду великих спортсменов, таких, как Мухаммед Али, Майкл Джордан (интересно, после российских лесных посиделок на какой день в себя пришел председатель "Клуба любителей симуляторов"?) и Тайгер Вудс.

Мирное небо – 3

К новому году появится третья часть симулятора вертолета-спасателя.

Осенью 2000 года любители вертолетных симуляторов наслаждались Search and Rescue 2. Третья часть уже не за горами. Если быть окончательно точным, то 30 долларов (именно о такой сумме говорят издатели) стоит копить на покупку лицензионного боксового варианта игры к нынешней зиме. Весьма интересен тот факт, что разработчики из компании Interactive Vision ушли от предыдущего издателя (Virgin Interactive) к Global Star Software. А так никаких сенсационных новостей нет. Все как обычно: вертолеты из предыдущих частей непременно объявятся и в третьей, плюс ожидайте еще три свеженьких геликоптера. Бороздить небесные океаны

Они придут на помощь везде. На суше...

... и на воде

придется на протяжении ста миссий. А теперь прибавьте ко всему написанному выше улучшенный звук и современную графику, и вы получите Search and Rescue 3.

Популярные игры от EA Sports теперь и в онлайне

На официальном сайте EA Sports скоро можно будет вволю поиграть в самые известные спортивные игры линейки 2001-2002.

Уже сейчас разрешено отдать свое предпочтение в пользу либо Triple Play Baseball, либо NASCAR Racing, либо Tiger Woods PGA Tour Golf или Knockout Kings Boxing. Только рано вы губу раскатали, халявы ждать не стоит. Придется оформлять своеобразную интернет-подписку и платить 4 доллара унд 99 центов в месяц.

А теперь внимание. Заявлены новые проекты: FIFA Web Soccer и Triple Play Web Baseball. Когда составлялась эта новость, напротив данных заголовков красовалась надпись "Coming Soon" и "Coming Fall 2001" соответственно. Что сейчас? Не знаю. Так что не поленитесь заглянуть на EA.com.

Замечу следующий факт: североамериканцы предъявляют очень высокие требования к модемам. 56K modem – таковы их запросы.

И смех, и горе...

Из стана Sports Interactive за подотчетный период пришло две новости. Только вот одна приятная, а другая, скажем так, не очень.

Пожалуй, начнем с хороших вестей. Разработчики Championship Manager 2001/2002 и Championship Manager 4 подписали соглашение с компанией Umbro. В итоге в производство запущена серия одежды, на которой красуются логотипы Championship Manager. Как говорится, спрашивайте товар в магазинах вашего города нынешней осенью.

А теперь о плохом. Один из братьев-основателей Sports Interactive, а именно Оливер Колье, покинул родные пенаты. Виновник "торжества" утверждает, что с братом он расстался полюбовно, без всяких разборок и переделок собственности. Оливер решил окончательно и бесповоротно уйти из компьютерных игр и ударился в путешествия по миру. Ничего не поделаешь, накипело у человека – и все тут. С кем не бывает.

Очередная аркада на наши головы

Похоже, обвал аркадных гонок и не думает уменьшаться.

Вы еще не устали от аркадных гонок? Я вам завидую. Тогда слушайте внимательно, грядет явление некой Toon Car. В роли разработчиков дебютирует фирма Akaei. Итак, что нам обещает их пресс-релиз?

"Цель игры – выиграть гонку" (кто бы сомневался!), "игроки будут иметь доступ к различным павер-упсам и взрывчатому оружию" (классика жанра, однако). Так же ожидайте 10 видов машин и несколько трасс, расположившихся на территории Марокко, Японии, Египта. Это еще не все, будут и футуристические треки на Венере и Луне. Что еще? Заявлены одиночный и мультиплеерные режимы. Европейский релиз намечен на четвертый квартал.

Придет беда, откуда не ждали

Подло отсидевшись в тени, страшный и непредсказуемый Test Drive Off Road скоро опять пожалует к нам в гости!

И это кошмарно, уважаемые! Мне, как спецу по аркадам, снова придется играть в этого "недоноска". Да, тяжела работа игрового журналиста...

Как обычно, разработчики (а это создатели Midtown Madness – Angel Studios) без устали нахваливают свое еще не рожденное дитя. И все-то у них будет лицензировано, все-то будет красиво и чудесно, все-то останутся очень довольны.

Давайте пристально и очень субъективно (нет-нет, я не ошибся, именно субъективно – только так на этот "тест драйв" можно смотреть!) оценим обещания.

Грозятся лицензиями. Особенно для автомобилей. Будет уйма внедорожников... но достаточно "левых". Имена большинства машин, хоть и реальные, но не на слуху. Это: AM General Humvee, AM General Hummer Wagon, AM General Hummer Open Top, Rod Hall Hummer, Jeep Wrangler, Jeep CJ5, Ford F-150, Ford Bronco, Dodge RAM 2500, Dodge Durango, Dodge T Rex, Shelby S.P. 360,

Chevrolet Blazer, and the Chevrolet Silverado. Плохо, уважаемые. С такими лицензиями даже два года назад показываться было стыдно, а сейчас...

Зато дороги у нас как бы реальные: Калифорния, Юта, Гавайи... И еще много разнообразных видов треков (кольцевые трассы и отрезки с альтернативными маршрутами прохождения), а также индивидуальная физика для каждой машины...

Да уж... Лично я ничему не верю. Мне почему-то кажется, что мы снова будем как блохи скакать по полям и оврагам, изредка включая пониженный ряд передач, на скорости километров этак под сто двадцать... - М.В.

Race of Champions: новые подробности

Activision назвал разработчика одной из наиболее интересных раллийных игр следующего года

"Навигатор" уже сообщал о том, что Activision выкупил лицензию на создание игр по мотивам известного раллийного состязания Michelin Race of Champions, которое ежегодно проводится на Канарских островах и в котором принимают участие сильнейшие раллийные пилоты современности. Теперь нам стали известны кое-какие подробности о разработке проекта.

Создавать произведение буквально с нуля поручено английской команде Climax Group. Большинству геймеров это название вряд ли о чем-то говорит, но. Компания уже двенадцать лет занимается выпуском разнообразного интерактивного софта для компьютеров, а также создает компьютерные игры и осуществляет их переводы с одной платформы на другую. Но не это главное. Главное то, что у Climax Group уже сейчас имеется в наличии мощная утилита, которая позволяет моделировать в компьютере передвижение практически любого транспортного средства - DYNE Motorsports technology. С ее помощью оптимистично смотрящие в будущее разработчики намереваются создать ни много ни мало лучший (!) раллийный симулятор за всю историю компьютерных игр. Что ж, похвальное начинание. Однако необходимо учесть, что разработкой имитаторов ралли не занимается сегодня только ленивый, и конкуренция в жанре чрезвычайно высока.

Об игре пока особо не распространяются, а лишь перечисляют "фичи" реального состязания, а именно: много реальных машин и уйма не менее реальных пилотов. Ну, и настоящие трассы с изменяемыми погодными условиями и так далее.

Потом еще раз возвращаются к физике, дабы похвалить еще раз то, чего еще нет в природе. Говорят, модель повреждений будет лучшей в своем роде, благодаря использованию еще одной продвинутой технологии.

Что ж, очень хочется верить, что Activision не попали пальцем в небо и действительно нашли правильного разработчика под столь мощную лицензию. – Л.Т.

Стив Фрэнсис приходит вместо Кевина Гарнетта

Разыгрывающий "Хьюстон Рокетс" Стив Фрэнсис подписал соглашение с EA Sports, согласно которому он будет выступать в качестве консультанта при создании игры, а также примет участие в рекламной компании нового баскетбольного симулятора.

Как и в прошлом году, новая игрушка выйдет зимой. Наверняка, это был вынужденный шаг – баскетбол, появлявшийся всегда одновременно с более удачными хоккеем и футболом, однозначно оставался в тени своих больших братьев.

Какие нововведения обещают нам разработчики? Вы знаете, после прочтения списка фич я был немного шокирован. Они не обещают нам практически ничего серьезно нового! Неужели поставили крест на своем баскетболе?

Ладно, время покажет, кто был прав, а кто... виноват.

На первом месте в списке дополнений и улучшений стоят усовершенствованные баскетбольные приемчики: еще больше станет пивотов, финтов, переводов, обманных движений. Порядком увеличится количество бросков сверху, их число приблизится к уважаемой отметке в пятьдесят.

Еще более подробными будут модели игроков, которые и в последней версии игры всех восхищали. Мимика станет

А кроссовочки-то у Майкла настоящие!

еще более очеловеченной, движения, благодаря использованию последнего поколения Motion Capture, плавнее и натуральнее.

Самое забавное новшество – игроки будут бегать в реальных кроссовках (кстати, на скриншоте заметно, что Джордан обут в одну из последних моделей Air Jordan от Nike).

Авторы игры планируют увеличить количество интродукционных сцен на движке игры, для того чтобы проект еще сильнее походил на прямую трансляцию.

Для новичков – многосезонный режим. Можете впрячься в менеджерские обязанности аж на десять лет. Почему для новичков? Да потому что при отсутствии вестей об усовершенствованном AI (да не просто усовершенствованном, а кардинально улучшенном!) становится совсем грустно, и в голову лезут мысли о том, что игра на винте больше недели не протянет.

Зимой все станет окончательно понятно. – Л.Т.

Мороженое – дитям!

Для детей младшего дошкольного и среднего школьного возраста почти сделали гоночную игру про сборные-разборные машинки от компании Lego.

Дети будут в восторге!

Действие второй части игры разворачивается как раз после того, как завершилось точно такое же действие первой. Некий Rocket Racer путешествует по космосу в направлении планеты Xalax. Он почти у цели, но внезапно приземляется на совершенно незнакомую ему планетку и обнаруживает там инопланетян, которые с ума сходят по гонкам (нормальный сюжет для детей, не обращайте внимания). Ну, и начинается, как повелось...

Игрок путешествует по разнообразным мирам и планетам, которые созданы исключительно при помощи наборов конструкторов от "Лего". И противостоят ему те самые озабоченные гонками инопланетяне.

По ходу заезда мы собираем щедро насыпанные то тут, то там бонусы, коварно подрезаем противника, в общем, веселимся.

Ну, средняя, если начистоту, графика...

Неплохо можно позабавиться и в игровом меню. Наверняка любопытно будет создать в специальной опции свой автомобиль.

Видевшие игрушку западные обозреватели в один голос утверждают, что проект гораздо сильнее выглядит теперь графически. По крайней мере, на уровне гоночек для детей.

В финальной гонке нам обещают возможность противостоять самому Рокет Рейсеру. (Рокет Рейсер какой-то против Маленького Вкшмука? Право, смешно!)

И еще. Игра уже вышла. Можете даже купить. – Л.Т.

Судьба "маленького" разработчика – 2

Симулятор тенниса от безымянного разаработчика из Японии может дать фору любому именитому конкуренту.

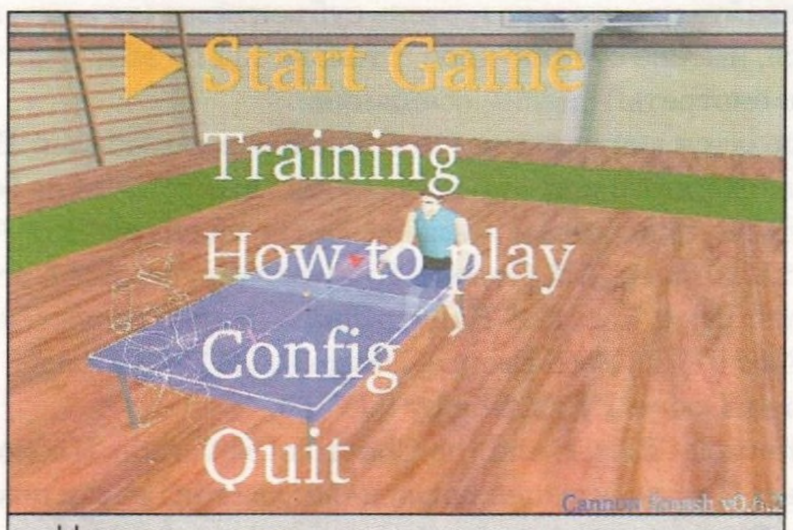
Cannon Smash – это сделанный на коленке симулятор настольного тенниса (между прочим, олимпийский вид спорта). Над игрой трудился один-единственный человек! К сожалению, автор альфа-версии своего детища был настолько скромен, что даже не написал своего имени. Известно только одно – энтузиаст родом из Японии.

А теперь я буду растекаться в похвалах. Поехали. В отличие от Ристо Ремеса, наш незнакомец не побоялся работать с 3D-графикой и для начала создал свой собственный движок. Ладно, понятно, что дальше про движок говорить не стоит. Я тоже смотрел на скриншоты. Действительно, графика просто ужасна. Попадись нам такая в какой-нибудь коммерческой игре, я бы поставил не более одного балла. Но ваш покорный слуга не только смотрел на скрины, но и играл в этот симулятор, причем запоем и с неподдающимся анализу азартом. Удивлены?

А объясняется все просто. Если отбросить в сторону отвратительную графику (все-таки один в поле не воин), то вы увидите самый настоящий симулятор, причем хардкорный. Автор умудрился реализовать несколько школ настольного тенниса. Например, российская сборная пользуется классическим стилем держания ракетки в руке, а вот жители Востока (Япония, Корея, Китай) предпочитают так называемое "перо". Причем в игре это реализовано так классно, что сразу же чувствуешь с какой школой имеешь дело. Управление до гениальности просто: курсором водим по столу-корту, а кнопкой подаем или отбиваем шарик. В качестве интересной находки хочется выделить камеру, она как бы находится за прозрачной спиной подопечного спортсмена.

Пытаемся предугадать направление полета шарика

Если суммарно взвесить все "за" и "против", то ловишь себя на следующей мысли: игрушке бы графику современную и издателя толкового, и можно со спокойной душой штамповать диски и продавать их по всему миру. Только где же их взять-то – толковых издателей? Слава Богу, что талантливые энтузиасты не перевелись, а смелость, как известно, города берет.



Начинаем игру

Golden Palace

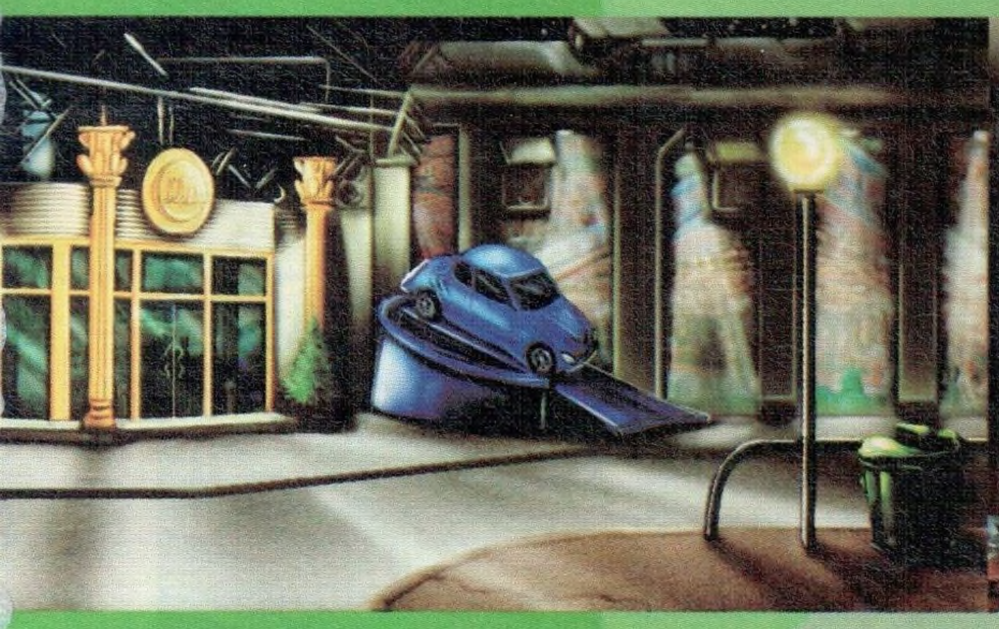
Частный детектив из дружеской Америки по имени Арчи Баррел, известный дамский искуситель, заработав на поприще дедуктивного метода некоторый капиталец, решается совершить путешествие по необъятной России.

Приключения начинаются уже в купе вагона, где очаровательная блондинка незаметно для самого Арчи при содействии нескольких мошенников оставляет Арчи без копейки и вдобавок прикованным наручниками к окну купе.

Вам предстоит вместе с Арчи вкусить все прелести русского быта и обычаев, покорить строптивых славянских красоток, а также вернуть проигранные в поезде деньги и попутно разоблачить шайку мошенников.

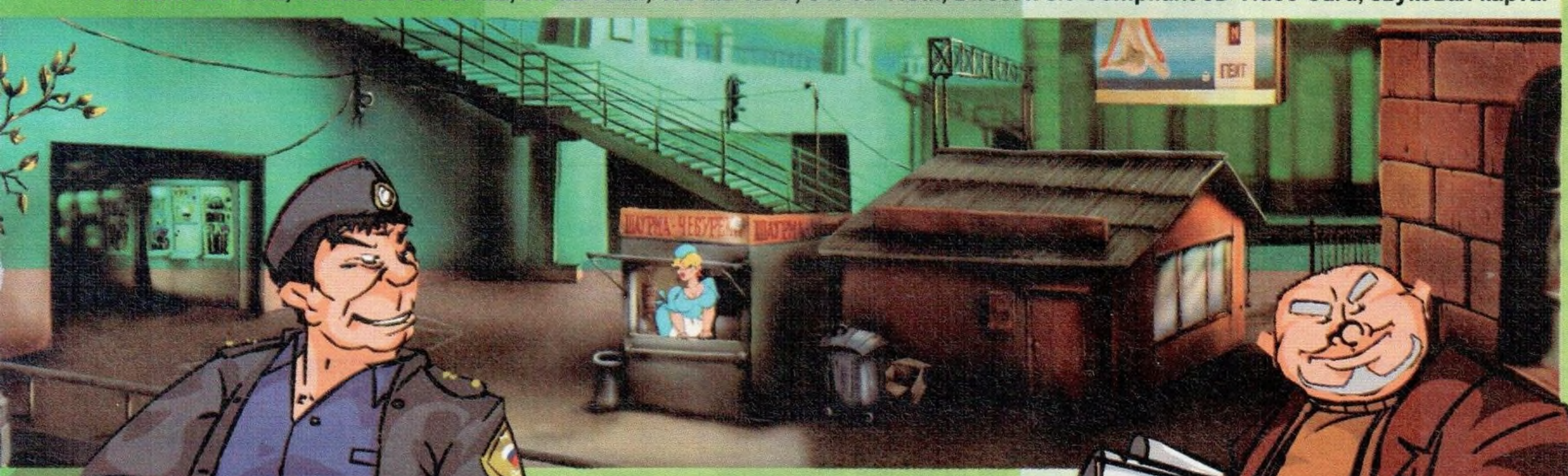
Вас ждут захватывающие игры:
американская рулетка, карты, казино, блэк - джек,
а также игры на раздевание с очаровательной красавицей Юлией

Интерактивный
квест
с элементами
эротики.



+18

Системные требования:
Pentium 266 MHz, Windows 95/98/ ME, 32 Mb RAM, 150 MB HDD, 8-x CD-ROM, Direct x 8.0 Compliant 3D Video Card, звуковая карта.



РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
e-mail: **office@russobit-m.ru;**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru;**
телефон технической поддержки: **212-27-90;**
e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru;**
заказ дисков через Интернет: **shop@russobit-m.ru**

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

Владимир Чаплыгин

А сколько кубиков в твоей лошадке?

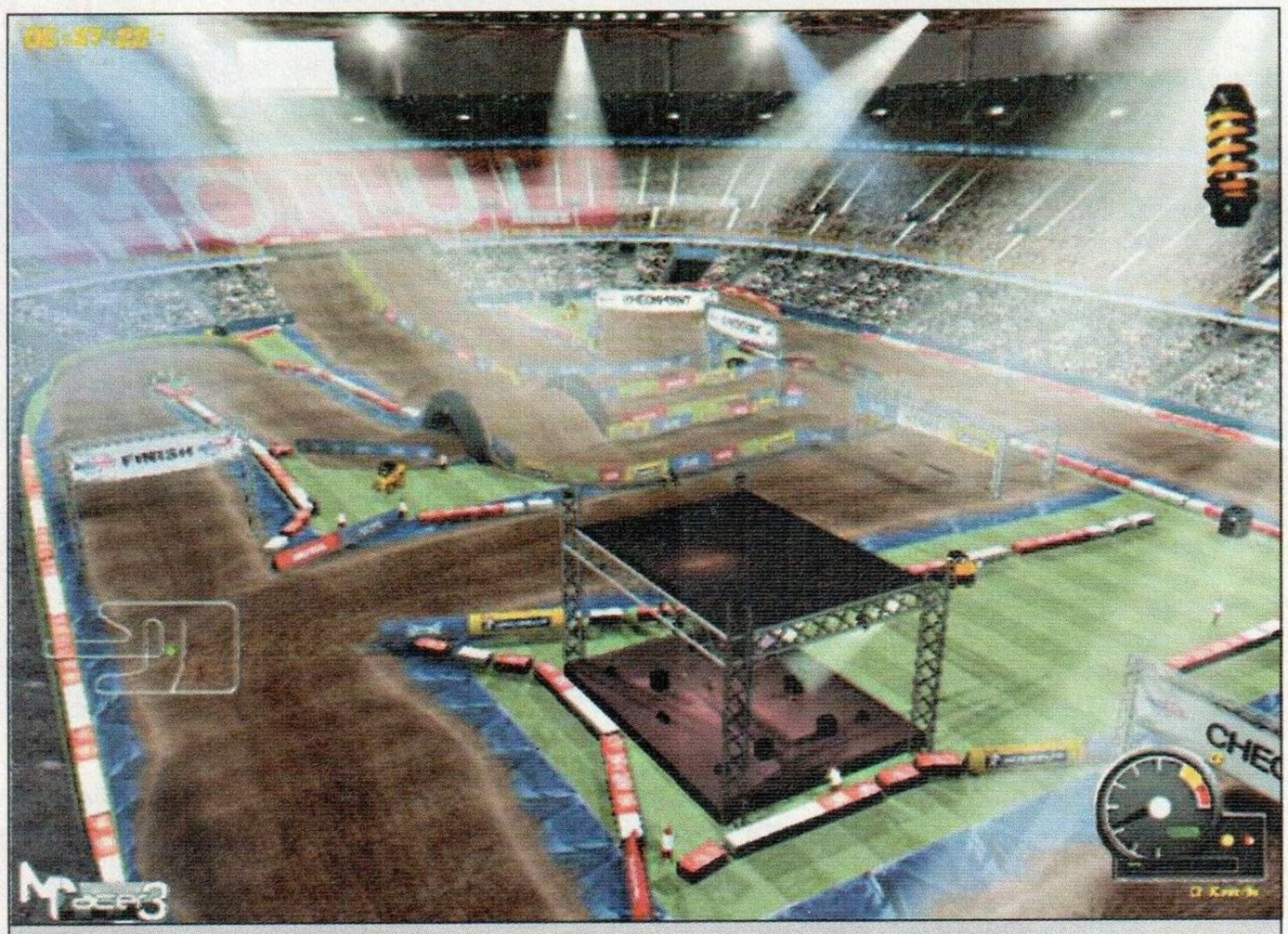
Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Infogrames
Разработчик	Delphine Software
Дата выхода	IV квартал 2001 года

Нынешний год оказался скуп на качественные мотосимуляторы. Если в 2000-м мы с удовольствием наматывали километры в Silkolence HONDA Motocross GP, Motocross Madness 2, Suzuki Alstare Extreme Racing 2000 и Superbike 2001, то в новом тысячелетии приходится кусать локти в ожидании чуда, ибо позорные Motocross Mania, Speedway 2000 и хлипкий Ducati World и вспоминать-то не хочется.

Так бы все и продолжалось… Но, ура, очень скоро на прилавках магазинов появится Moto Racer 3. Игра обещает вобрать в себя все самое лучшее от своих аркадных предков и явиться перед нашими взорами в обличье самого настоящего мотосимулятора.

Предлагаю еще раз совершить путешествие в год минувший. Свершилось – появились новости от компании Delphine Software. Сообщения какие-то странные, даже и не знаешь радоваться тут или грустить. Оказывается, третьему Moto Racer`у быть, только быть не под привычным мощным издательским крылом Electronic Arts, а в стане французской фирмы Infogrames. Тогда почему-то в голову приходили самые пессимистические догадки: неужели ребята сбились до уровня производства отстойнейших игр, что пришлось срочно менять издателя? А еще к такой мысли подталкивало пошатнувшееся реноме всей серии знаменитейших мотогонок. Надеюсь, вы помните, сколько критики сыпалось в свое время в адрес средненького Moto Racer 2.

Так что теперь? Прошло время, разработчики занимались своими непосредственными обязанностями, а от Infogrames вообще ничего слышно не было. И вот на просторах Сети сначала появились первые эксклюзивные скриншоты, потом просочились сведения об игре, а теперь поднакопившейся информации хватает для написания развернутого превью.



Пролетая под куполом стадиона

В новый век со старыми принципами?

Даже не надейтесь после инсталляции игры увидеть на своих мониторах чистейшую аркаду. Прошли, батенька, те времена, когда “игры про мотоциклы” ассоциировались с полнейшим отключением головного мозга и работой на износ спинного. В отличие от двух предшествовавших частей, авторы со всей ответственностью подошли к вопросу симуляции. Во-первых, обратите внимание на огромное количество предлагаемых режимов (о них в следующей главе). Во-вторых, представители Delphine Software не поскупились на лицензирование существующих трасс и мотоциклов. И в-третьих, вовсю используется помощь консультантов, начиная от гонщиков и заканчивая конструкторами байков.

Только не спешите заносить данный проект в когорту хардкорных симуляторов – преданным фанатам аркадных заездов останется непередаваемое ощущение бешеной скорости и потрясающие по динамике полеты в стратосферу после очередного столкновения. Неужели и волки будут сыты, и овцы целы? Что-то не верится.

Неумолимая статистика говорит об обратном

А поверить-то придется. Заявлено ровно шесть типов гонок: speed, supercross, motocross, trial, freestyle и traffic. Соответственно, в каждом из них можно сделать выбор еще между четырьмя режимами игры: practice (обыкновенная практика, оставшаяся еще со времен классических гонок), time attack (погоня за лучшим временем), customized race (возможность самостоятельно ваять треки) и, наконец, scoring race (здесь придется побороться с виртуальными соперниками).

> Прошли, батенька, те времена, когда “игры про мотоциклы” ассоциировались с полнейшим отключением головного мозга и работой на износ спинного

Режимы speed и traffic можно заранее причислить к аркадным забавам. В первом случае придется просто соревноваться на скоростных трассах, как это было в предыдущих частях (скорость под триста километров час, ника-

кой физики повреждений и упрощенная модель столкновений). С новыми победами будут открываться секретные дороги и прочие бонусы.

Во втором случае обещают захватывающее соревнование наперегонки между машинами и байками. Эдакий вечный спор, что сильнее: четыре или два колеса. "Руки, ноги... главное – хвост".

Supercross, motocross, trial и freestyle – это реальные соревнования. Как видите, сказывается успех серии Motocross Madness от Microsoft. Пожалуй, такого шага от "Дельфинов" мало кто ожидал.

24, 32... Кто больше?!

Полученная лицензия дает разработчикам возможность сделать свой собственный выбор между множественными треками и мотоциклами. Изначально планировалось включить в игру 24 современных байка, но, видимо, взыграло чувство гордости, и планка поднялась уже до цифры 32. Причем обещано шестнадцать скоростных лошадок и шестнадцать же так называемых кроссовых мотоциклов (dirt bike – так называются эти "внедорожники").

В режимах, где придется принимать участие в разнообразных соревнованиях, будет представлено восемь международных команд мирового уровня и пятнадцать трасс, среди которых вы найдете японскую Suzuka International Raceway. Известная трасса скопирована с точностью до микрона. Ежели вам и этого мало, то, спустя некоторое время после релиза, на официальном сайте игры будут выкладываться всевозможные обновки. Как говорится, милости просим.

"Физика" под редакцией Пёрышкина, 8 класс

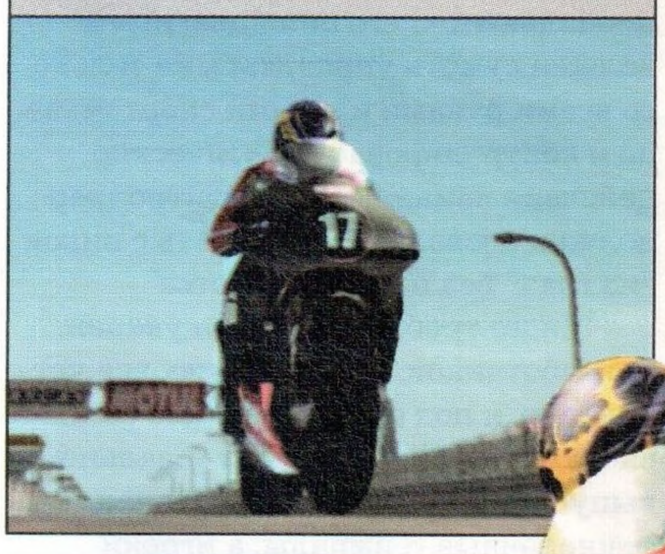
Среди обещаний числится расширение диапазона погодных условий. Помимо стандартных смены дня и ночи и выпадения всевозможных осадков, заявлено непосредственное влияние всех этих капризов природы на качество трассы. Разумеется, игрокам придется всесторонне подстраиваться под такие неприятности. Например, после ливня на проселочной дороге средняя скорость наикрутейшего dirt bike сравнится с показателями классного трактора "Беларусь".

Не следует забывать и про гонщика. Прошли те времена, когда разрешалось на бешеной скорости врезаться в статические объекты и продолжать движение, как ни в чем не бывало. Теперь приготовьтесь вылетать из седла головой вперед после встречи с пустяковыми препятствиями. Впрочем, нам не впервой.

Система чекпойнтов уходит на свалку, нынче у геймеров совсем иные запросы, чем три-четыре года назад. Короче, в плане симуляции можно быть спокойными, по крайней мере, простейшие законы физики не останутся в стороне.

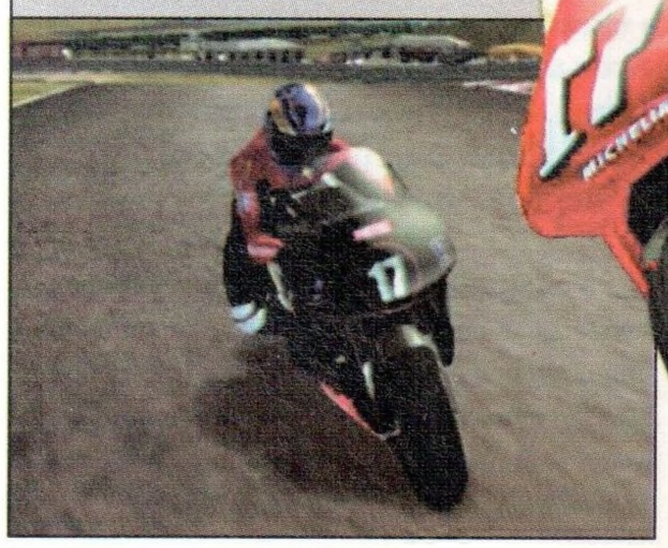
Например, после ливня на проселочной дороге средняя скорость наикрутейшего dirt bike сравнится с показателями классного трактора "Беларусь"

Безоблачное небо над головой



Гонщик-одиночка в погоне за лучшим временем

Твой номер семнадцатый



Со-

временные технологии

В плане графики игра, что называется, звезд с неба не хватает. Пусть обозреватели буржуйских сайтов не скупятся на комплименты, вроде "моде-

ли водителя и байка прорисованы столь четко, что не находишь отличий от реальности" или "детализация объектов просто поражает своей насыщенной световой палитрой", я с ними не соглашусь. Конечно, яркое освещение и качественно прорисованные рекламные щиты сразу же бросаются в глаза, но лично я, когда оцениваю графику мотосимуляторов, обращаю особое внимание на качество прорисовки. Тут колесики достаточно средние – видны даже полигоны, из которых они составлены. Впрочем, предшественникам Moto Racer 3 пока тоже не удавалось достичь в данной области особых успехов. А так все нормально.

По полной программе используются всевозможные спецэффекты, вроде shadow mapping, dinamic shadow, reflection mapping и multi-texturing. А в качестве интересной фичи нам дадут возможность насладиться повторами в стиле телевизионных трансляций, а-ля FIFA 2001 с ее богатым выбором камер. Игра поддерживает разрешение от 800x600 до 1600x1200. Наконец, в многопользовательском режиме смогут посоперничать до 8 игроков по LAN или через интернет. Пока не ясно, останется ли полюбившееся со времен второй части разделение экрана напополам и игра двух игроков за одной клавиатурой.

Итоги

Получается, что перед нами вырисовывается чуть ли не мотосимулятор года (пожалуй, он им и станет, за неимением реальных конкурентов). Только может оказаться так, что обилие режимов игры и средненькая графика сведут все усилия разработчиков к одной интересной пословице – замах рублевый, а удар-то копеечный. Впрочем, копейка рубль бережет. Если что, мы всегда оценим по достоинству.

В поисках идеального контроллера

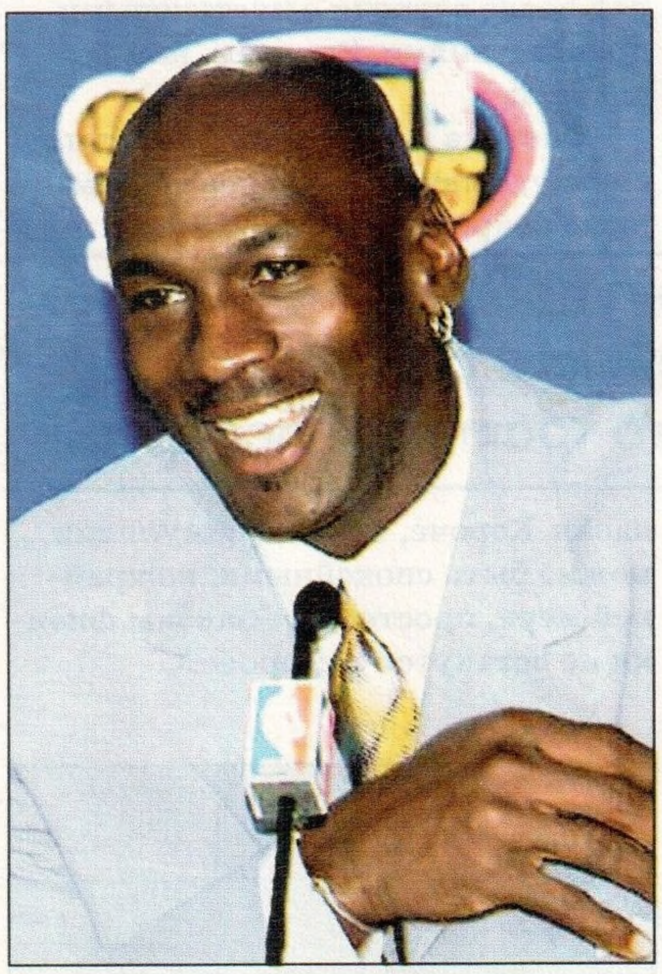
Если вы не забыли, самое первое (и последнее до недавнего времени) заседание Клуба Виртуальных Спортсменов (который сменил "вывеску" и называется теперь Клубом Любителей Симуляторов) состоялось весною сего года (НИМ № 46). Хотелось, конечно, собрать именитую компанию еще разок чуть раньше, но, думаю, не стоит лишний раз объяснять, как трудно скоординировать прибытие в одно и тоже место столь большого количества важных персон. У каждого – свои дела, свои проблемы. Но товарищам Тютелеву и Маленькому Вкимуку это все же удалось. Правда, не получилось вытащить с Туманного Альбиона профессионала тактической футбольной мысли господина Кевина Кигана – он был ну очень сильно занят. Зато на место английского тренера были приглашены три не менее авторитетные персоны. Это – заслуженный симуляторщик Хорнет, не менее заслуженный, любимый народом футбольный тренер Роман Олегцев и скромный темнокожий футболист Лаки Юзибор.

На этот раз заседание проходило на природе. Никаких услужливых официанток с подносиками не было и в помине. Собралась чисто мужская компания, которая взялась за раскрытие такой глубокой темы, как перспектива развития игровых приспособлений в жанре симуляторов (абсолютно всех). Инициатором, естественно, выступил товарищ Тютелев, который уже попытался в прошлом номере подойти "и так и эдак" к данной проблеме. Ну а остальные товарищи с удовольствием согласились принять участие в дискуссии.

Итак, начнем-с.

Последние деньки августа порадовали пением птичек и солнечной погодой, позволив компании великих деятелей спорта-и-не-только выбраться в российский лес для проведения культурной программы. Компания обосновалась на отлично освещенной, покрытой мягкой (но уже теряющей свой зеленый цвет) травке. Распаковали сумки с закуской и тем, что к ней, естественно, прилагается, постелили под себя туристические "пенки"…

Традиционно, первое слово было отдано самому большому и самому черному в компании – Его Воздушеству Майклу Джордану.



Майкл Джордан:

Ё, господа! Прикольная это вещь – русский лес! Единственное, чего ему не хватает, так это красивого морского берега, пышнотелых мулаток и ритмичных звуков хип-хопа. Это мое ИМХО, и прошу его близко к сердцу не принимать.

Так о чем мы сегодня поговорим?.. Ах да! Контроллеры! То бишь игровые приспособления. Как они будут развиваться, куда будут развиваться? Будет ли "революция"? Будут ли хотя бы свежие, интересные решения? И нужно ли вообще жанру симуляторов что-то принципиально новое в этом аспекте? Вопросов много, ответов нет совсем.

Я позволю себе остановиться пока на спортивных игрушках, так как сам в своей жизни ничего кроме спорта не видел, и даже после окончания карьеры полдня провожу в игровых залах.

Те приспособления, что есть сегодня на рынке компьютерных игр, абсолютно не подходят для настоящих спортивных игр. А для того хлама, который уже существует сегодня – вполне.

Наверняка, сейчас вы подумали о том, что Майклу нужны прикрепленные к рукам и ногам датчики, трехмерные очки и непременный вид от первого лица, и тогда он будет доволен... Как бы не так, уважаемые! Мне не столь часто попадали баскетбольным мячом по голове, и я еще чуть-чуть соображаю. В частности, я уверен, что подробные контроллеры просто не нужны, так как обычную игру у компьютера (а это процесс статичный, не требующий сильного физического напряжения, именно тем и хороший) они превратят в весьма комично выглядящие скачки по комнате, которые потребуют от игрока приличной физической формы. Это не путь, по которому надо шагать. Необходим более приспособленный "ручной" джойстик, который был бы "заточен" именно под спортивные игры. Возможно, такая конструкция будет принципиально отличаться от всего, что уже существует. Возможно также, что она окажется несовместимой с другими играми и потребует долгого времени на привыкание. Такой чудо-контроллер обязан быть многофункциональным. С его помощью игрок должен суметь управиться не только со всеми руками и ногами спортсмена, но и контролировать тактические действия команды. Этот контроллер должен позволить нам играть с видом "из глаз" без потери качества.

Много требований, но, я уверен, разработчиков, к сожалению, все устраивает, и под существующие сегодня спортивные аркады будут и дальше выпускаться простенькие двенадцатикнопочные геймпады, а игроки и дальше будут представать в играх в виде простеньких роботов с ограниченным набором движений. Мне кажется, это тупик и развития тут не намечается. Эх, грустно стало. По первой, что ли?..

Услышав про первую, заметно оживился заскучавший после разговоров о хип-хопе Хорнет. Он уже разлил по стаканчикам (пластиковым! – гости оказались совсем не снобами) содержимое первой бутылки…

Хорнет:

По первой, так по первой. Давно пора. А ты с трехмерным мышаком пробовал? Тут, конечно, нужен не простой мышак, а такой... баскетбольный. Пока не знаю точно, какой. Но попробуй. Потом расскажешь всем, что получилось...

Так. Хорошо, черт возьми... Значит, мы о контроллерах. А что контроллеры? В моем деле речь идет, конечно, только о джойстике. Четыре оси. Не меньше. Можно, конечно, и больше, лично я не возражаю против аналогового колеса, управляющего закрылками. С другой стороны, без этого можно отлично обойтись. А вот без нормального "троттла" и педалей уже нельзя. Кстати, о педалях: в "Майкрософт" неплохо придумали насчет "твист-стик". Я имею в виду саму идею. У "Сайтека", конечно, тоже было ничего с их рокером на РУ-Де... А если ты военный летчик, то тебе к этому обязательно нужен "хэт". Лучше, если не один. Один "хэт" крутит твою башку, а другой управляет антенной радара. Или LANTIRN'ом. В принципе, "хэт" и гражданскому авиасиму не помеха, но там нужно куда меньше головой крутить...

А чего это вы все так заскучали? Ладно, сейчас я вас обнадежу. Постараюсь, по крайней мере. В последнее время симуляторы упрощаются. Не буду рассказывать, в силу каких причин. Ну а следом за ними, ясное дело, упрощаются и джойстики. Вот раньше было хорошо. Полный траст-мастерский комплект – РУС, РУД и педали, и все в точности скопировано с того, что стоит на настоящем F-16. Представляете? Какие-то вшивые три с половиной сотни баксов – и все, не компьютер, а "Файтинг Фолкон" собственной персоной. Сейчас ничего такого уже не делают. Причем я говорю и об играх, и о "железе". Попса, попса, господа хорошие.

Может ли все это измениться? Теоретически, да. Если, допустим, нас накроет новая симуляторная волна, как десять лет назад. Тут я, впрочем, особого оптимизма не испытываю. Могу объяснить, почему, но это уже будет, как выражаются мои друзья, злостный офф-топик. Говорим-то мы о "железе", верно? Так вот. Вы будете смеяться, но, когда я думаю о возможности появления новых продвинутых джойстиков, на ум мне приходит X-Box. Нет, я не имею в виду, что после этого любой джойстик станет продвинутым. Я о другом.

Возможны ли авиасимуляторы на приставках? Что? Есть ли жизнь на Марсе? Навалом! Как правило, говорят, что нет и быть не может, поскольку там отсутствует клавиатура. В принципе, правильно. Вон в Comanche Hokum управляющих клавиш двести две штуки. Что значит "на клавиатуре всего сто десять"? Если с "шифтом", "контролом" и "альтом" – получится даже больше, чем нужно. Так я к чему все это? А к тому, что если взять, скажем, симулятор "Сопвича" эпохи Первой мировой и нормальный, продвинутый набор, то кнопок джойстика вполне хватит, чтобы обойтись без клавиатуры. Я даже больше скажу: там и газ-то не везде был нужен, некоторые тогдашние моторы либо глушились, либо работали на полном газу, а третьего не дано. А еще они крутились вместе с винтом. Я серьезно. Кстати, "Сопвич" имеет еще одно приставочное преимущество: оборудование простое, не надо вникать в потерю цели на радаре из-за исчезновения допплеровского сдвига на фоне земли, и все такое. Ну вот, опять заскучали... Ладно. Короче. Был уже в нашем цеху один расцвет культуры, а теперь все потихоньку загнивает. Но надежды еще живут. Да, ребята, что-то вы вялые какие-то. Может, кто тост скажет? А с трехмерным мышаком ты все же попробуй.

После "принятия вовнутрь" беседа заметно оживилась. Как всегда поспешил вставить свое словцо англичанин Бекхэм. Спорить он стал сразу с Джорданом.

Дэвид Бекхэм:

А вот мне, Майкл, футбольным мячиком по "скороварке" сандалили частенько. Увы, но таков наш спорт, и голова здесь не самый последний игровой инструмент. Что касается темы, то тут дело очень запутанное. Видите ли, друзья, каждый поджанр симуляторов, будь то хоккей, гонки или же "имитатор" очередного сверхсекретного американского истребителя, диктует свои условия. Причем условия эти распространяются, в первую очередь, на развитие технологии как таковой. Делая шаг в сторону более глубокого симулирования, разработчикам приходится ломать голову над управлением, следовательно, надо подумать и над контроллерами. В серии спортивных игр от EA Sports очень похожие раскладки клавиатуры. Если говорить грубо, то у поклонников FIFA 2001 не должно возникнуть больших проблем с тем же NBA Live 2001.

Теперь смотрим в будущее. И что мы там видим? У какой-то компании есть почти готовая игра. Остается сделать выбор, каким геймпадам следует отдать предпочтение. Но тут же возникает проблема. Во-первых, устройство должно быть массовым, чтобы покупатель мог спокойно насладиться покупкой. Во-вторых, контроллер обязан получиться неприхотливым в управлении. В-третьих, стоит заострить внимание на многофункциональности. Джойстик – это не одноразовое изделие, а вложенные кровные денежки геймеров. Получается, что фирмам приходится иметь дело с целой кучей проблем. Ищем выход. Тут же напрашивается верное решение – выпускать игры под клавиатуру, мышь и под ряд популярных аналоговых устройств.

Ладно, это все обыденные вещи. С которыми приходится сталкиваться ежечасно. Так бы все и оставалось без изменений, но дотошные геймеры требуют новых потех и услад. Классическим примером стал спрос в 1997 году на джойстики с отдачей. Помните, как вовремя подсуетились ребята из Microsoft, выпустив SideWinder Force Feedback Pro? А до этого был бум на всевозможные рули с педалями, а еще раньше особым успехом пользовались обыкновенные джойстики с одиноко торчащим рычагом, которые универсально подходили как для простеньких аркад, так и для авиасимуляторов.

Из всего вышесказанного делаем вывод...

- Васисуалий, хорош отвлекаться на закуску, я тут дело говорю, а ты, понимаешь, желудок набиваешь!

Так вот, о чем я? Да, общий итог. Хуже всего приходится не какой-нибудь EA Sports, а производителям контроллеров. Им надо сначала придумать потрясающую оригинальную идею, после реализации которой народ не поскупится отдать за нее свои деньги. Затем следует заручиться

поддержкой разработчиков игр, иначе своеобразный бойкот задушит всю задумку. И еще придется молиться, чтобы игры-сателлиты твоего контроллера оказались хитовыми и получили хорошую прессу.

А рассуждать о внешнем виде геймпада мне неохота. Дизайнерские штучки – дело почти что последнее, здесь главное – придерживаться моей гипотезы, а потом уже думать о малозначимых изысках. Короче, нужна какая-то революция. Только где ее взять?

Васисуалий оторвался от своей пищи и укоризненно взглянул на Дэвида ("Да комментировал я тебя!" - наверняка пронеслось у него в голове...). Подняв в воздух указательный палец, Уткин степенно проглотил тщательно пережеванный кусок мяса и завел неторопливую речь.

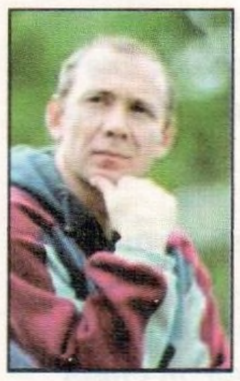
Васисуалий Уткин:

Послушал я Майкла. И много справедливых слов от него услышал, хотя, по чести сказать, ни с чем, кроме как с клавиатурой и мышкой, дела не имел. Геймпадами я дюже искалечен еще со времен приставок псевдо-Dendy-за-15-копеек-ведро, а джойстики сотнями ломал на "Спектруме", чьи игрушки, надо сказать, были мало пригодны для этих контроллеров.

Однако, к сути вопроса. Какой нам нужен контроллер? Клавиатура во многих случаях – это просто огромных размеров геймпад, о чьей приспособленности к играм мало кто думает (и это правильно, по сути). Геймпады как таковые не всем подходят – раз, и, по моему сугубо личному мнению, образовывают порочный круг с самими играми – два. Если непонятно, объясню: каждый здравомыслящий разработчик старается привести свою игру (допустим, спортивную) в какое-то равновесие с существующим железом. Вполне естественно, что многие идеи спортивных симуляторов вынуждены "впихиваться" в управление с геймпада (особенно, если идет параллельная разработка для приставок). И наоборот – разработчики контроллеров подстраиваются под максимальное удобство управления в уже существующих симуляторах.

В такой ситуации более или менее повезло симуляторам авиа- и автомобильной техники – контроллеры в виде реально существующего руля и рычагов управления самолетом удалось создать без проблем. Иное дело – симуляторы командных спортивных игр. Да и симуляторы ли? Ведь, говоря по правде, мы имеем дело с некоторой абстракцией, более схожей с телетрансляцией, чем с ощущениями игрока. А нам хочется (видимо) именно ощущений игрока. И действительно – на данном этапе это возможно только через создание новых типов контроллеров. Каких? И вот тут наши с Майклом пути расходятся: поскольку я считаю, что это действительно должно быть чем-то вроде "виртуальных" перчаток, бутс, кроссовок и трехмерных очков.

Больше Вася ничего не сказал. Ибо его на данный момент времени очень сильно взволновали симпатичные баварские колбаски, которые лежали на противоположном конце импровизированного стола. Видя, что собеседник отвлекается, нервно закурив и закинув ногу на ногу слово взял Роман Олегцев. Взгляд его излучал мудрость.



Роман Олегцев:

Послушай, Вася! Ты что, сюда обедать пришел? Вот, на Михалыча посмотри (кивок в сторону Джордана): вроде и американец, а нашу беленькую хлещет – только шум стоит. Так что давайте жахнем еще по одной, и, стало быть, я слово возьму...

Вот скажите мне, зачем вообще симуляторы придумали? Ладно уж, сам отвечу. Для того, чтобы мы могли, не отрывая мягкого места от компьютера, на своей шкуре испытать различные ситуации из реальной жизни. Делятся эти самые симуляторы на две категории: первая, где мы взаимодействуем с каким-нибудь хитрющим техническим средством, и вторая, в которой нам приходится выступать уже непосредственно в роли живого человека, занимающегося своим делом.

С первыми все просто. Для них созданы девайсы, являющиеся упрощенной моделью симулируемого объекта.

А вот со второй категорией рассматриваемых нами игрушек ситуация куда более запущенная. Менеджерские "гамезы" про меня любимого мы затрагивать не будем, поскольку в них все вопросы решаются с помощью мыши, а насчет контроллеров для спортивных симуляторов следует серьезно поразмыслить. В сегодняшних спортсимах мы воспринимаем игровой процесс со стороны, иными словами, нашему воздействию подвергается вся команда, игроки которой являются, как уже заметил Его Воздушество, несложными роботами, и простого геймпада здесь вполне достаточно.

Теперь посмотрим на спортсимуляторы с другой стороны. Что будет, ежели нам вдруг возжелается сыграть в тот же футбол от первого лица? Игра из футбольного сима превратится в симулятор футболиста и нам придется отрабатывать за этого парня на все сто: разнообразные типы ударов с обеих ног, незаметная для судьи работа локтями и корпусом, прыжки вперед и вверх, подкаты и нырки в штрафной соперника – как мы будем осуществлять все эти телодвижения? Лично для меня это остается загадкой. Мне, вообще, проще – дал футболистам установку на игру и сиди на скамейке. А каково геймеру? Ему, бедному, понадобится самая настоящая "кукла вуду", вертя конечностями которой, он будет управлять виртуальным спортсменом. Насколько это будет интересно – не знаю, но, по-моему, все это попахивает возвращением к детскому кукловодству, только уже с применением компьютера. Так что, судя по всему, здесь тоже радужных перспектив не наблюдается...

Ох, что-то мы отвлеклись. Дементий, доставай-ка следующий "контроллер", а то этот мы уже почти "уговорили". Ну что, давайте еще по одной?..

Как истинный хоккеист, Дементий Субботин если уж и пил, то "до белой горячки". Для "тройного эффекта" он решил тут же запить только что поглощенную водку пивом. Правильно, "водка без пива – деньги на ветер".

Дементий Субботин

Да у меня тут ящик "контроллеров". Погодите-ка...

Эх, Майкл, Майкл! Я, конечно, мечтаю влиться в ряды клуба, хозяином которого ты являешься ("Ва-

шингтон Кэпиталс"), но позволь мне кое в чем с тобой не согласиться, хотя в целом ты мыслишь в правильном направлении.

Делает основательный глоток пива и подбрасывает дровишек в костер.

Что такое многофункциональный контроллер? Может показаться, что это приспособление, с помощью которого можно не только играть на компьютере, но и открывать пиво, мыть посуду, бриться и т.п. В чем ты прав, так это в том, что человек, увешанный датчиками и прыгающий по квартире, – это нелепость.

Вторым глотком заканчивает с бутылкой и достает следующую.

Мы с тобой едины во мнении, что будущее симуляторов – в режиме от первого лица. В качестве доказательства можно привести новацию с камерами от EA Sports в NHL 2002. Надеюсь, с фаворитами симуляторного жанра спорить не будет никто.

Какие требования в свете этого можно предъявить к управлению? Во-первых, грамотная передача движений, во-вторых, возможность управления многочисленными тактическими действиями. Как учили меня в институте физкультуры, разные полушария мозга отвечают за разные типы функций. Моторная и образная составляющая неодинаково передаются на левую и правую руку человека. Если рядом с кнопкой удара повесить кнопку смены пятерки, это чисто физиологически сделает невозможным одновременное использование данных функций. Естественно было бы разделить технические действия, такие, как передвижение, ускорение, бросок (щелчок, удар...), и тактические, от направления взгляда или камеры до переключения общего тактического рисунка. Так что велосипед придумать трудно. Многокнопочные джойстики – это нелепость и ненужность. Одной рукой мы рулим, бросаем, щелкаем, другой – меняем схемы игры, переключаемся между опциями? Из сказанного следует, что для одной руки лучше обычной "клавы" придумать что-то трудно, а вот джойстик для действия другой рукой, действительно, должен быть специально сконструирован под определенный симулятор. Технические действия в каждом виде спорта настолько своеобразны, что хоккей не похож на баскетбол, а тем более на американский футбол. А сейчас приходится играть джойстиками, пригодными в том числе и для авиасимуляторов. Пас, щелчок, бросок – все должно быть включено в структуру контроллера в максимально совмещенном с двигательной функцией виде и с минимальным количеством дополнительных кнопок, что повлечет за собой неминуемую специализацию.

В качестве предложения могу выдвинуть идею об отмене разных кнопок для паса или удара. Скажем, шарнирный рычажок сверху джойстика (этакий маленький джойстик поверх главного). Изменяя его положение большим пальцем, мы направляем, скажем, шайбу в ту или иную сторону. От величины угла отклонения зависит сила броска. При маленькой получается пас, при сильной – удар. Одна кнопочка, нажимаемая той же рукой, определяет тип броска (верхом, низом), но не более.

Что же до реализации этих идей в жизнь...

Ловко открывает бутылку об корягу.

Пока EA Sports не выпустит по каждому виду спорта симулятор, устраивающий всех и нуждающийся лишь в косметических ежегодных обновлениях, появление обсуждаемых специализированных устройств нам "не светит".

К восхищению заокеанских профессионалов, залпом проглатывает только что открытую бутылку пива и, закрывая глаза, переворачивается на спину, подставляя лицо последним лучам почти осеннего уже солнца.

Скромно сидел и помалкивал черный российский футболист Лаки Изибор. Он вообще всегда помалкивал, так как не очень хорошо говорил на всех языках, кроме родного. Но, воодушевленный примером черного брата Майкла, осмелился-таки кое-что сказать.

Лаки Юзибор:

Не соглашусь с ораторами. Неправильным путем идете, товарищи! Экстенсивным. Требуете себе новые устройства, датчики, очки всякие (между тем, выйти мячик погонять во двор при таких раскладах куда проще). А чему нас учит в этом плане семья и школа? Нужно максимально использовать имеющиеся мощности, а именно – клавиатуру. Мое мнение таково – на данный момент, да и на ближайшее будущее, в спортивных играх клавиатуры хватит за глаза и за уши. Судите сами – множество кнопок, плюс возможность их комбинирования, на каждую вешаем действие, получаем огромный резерв, ведь сейчас используется от силы десяток. Нужно только сломать стереотипы, сложившиеся в головах производителей железа и игр, и, во-первых, получить-таки возможность перенастраивать управляющие клавиши, а во-вторых, внести ма-а-аленькие изменения в конструкцию клавиатур. Вот блин, вторая бутылка кончается, а к сути еще не подошел... Не секрет, что правшей в мире очень много, и правая рука у них работает куда лучше: точнее движения, быстрее рефлексы. И что же мы видим – все, играя в спортивный сим, правую руку кладут на курсорные клавиши! Не мне вам рассказывать, как удалены они от основной массы кнопок. Левая же сиротливо лежит на ASD и катастрофически не успевает за динамичным процессом, который, заметим, далеко не идеален... Выход прост – добавить еще одну крестовину на левый край клавиатуры, учитесь у производителей геймпадов. Кстати, подобные "клавы" я уже видел и юзал, удобно и практично. Но можно и не напрягать производителей железа, а просто "перебиндить" курсорные клавиши, применив стандартную шутерную раскладку WSAD (в сад, все в сад). В итоге, левая, "ленивая" рука отвечает за четыре кнопки да изредка прижимает "шифт" с "контролом", а правая порхает над оставшейся частью клавиатуры, аки длань Святослава Рихтера. Представляете, как производительность повысится? Да и левши не внакладе – стандартные курсорные клавиши-то никто выдирать не предлагает.

С этими словами Черный Бриллиант взял в каждую руку по бутылке и, привалившись спиной к стволу дерева, приготовился слушать дальше.

Особнячком традиционно сидел Драйвер. Вид выпивки его не прельщал совершенно, а все мысли занимала предстоящая покупка очередного спортивного глушителя. Однако он высказался. Вкшмук как всегда был резок и бескомпромиссен в своих суждениях.

Reckless Driver:

Ну, как обычно, отдуваться за автосимуляторы придется лично мне. Что ж, не впервой. А вот это ваше спиртное вы от меня уберите! Видеть я его не могу и не хочу! Во-первых, я за рулем. Во-вторых, есть вещи, куда более привлекательные, нежели горячительные напитки.

автор - Герман Завитков

Сейчас вот сбегаю в машину за боксиком...

Как и на прошлой нашей дискуссии, сегодня вдруг выясняется, что игры, посвященные автомобилям, вновь находятся в самом выгодном положении. Судите сами. Реализм в лучших симуляторах с каждым новым хитовым произведением растет. А контроллеры постепенно становятся все изысканнее и реалистичнее. Чего проще сделать классный руль с педалями и несколькими дополнительными клавишами, на которые можно навесить переключение передач, некоторые второстепенные функции управления автомобилем, а также его величество ручничок!

От разработчиков рулевых установок требуется грамотная эргономика для своего продукта. Чтобы ходы педалей были такими же, как в лучших спортивных автомашинах, чтобы баранка давала адекватную обратную связь в поворотах.

В целом, уже сегодня все выглядит достаточно пристойно. Платите пару сотен баксов, и рулите себе на здоровье. Однако есть один момент, который требует развития. Через руль вы должны чувствовать дорогу! Разные типы покрытия, разные погодные условия, разная резина – все это должно быть адекватно смоделировано в игре и передано нам через рулевую установку. Хотелось, конечно же, чтобы еще и коробку шестиступенчатую нам предложили, и чтобы пониженные передачи включались при высоких оборотах с трудом и необходимо было бы делать "перегазовку"...

Как вы, уважаемые, заметили из моих слов, создание совершенного контроллера должно идти параллельно с разработкой нового симулятора. И если вышла бы игра масштаба Grand Prix 3 или Gran Turismo 3 с собственным рулем, лично я, не задумываясь, отдал бы за нее деньги. Ведь только в таком случае я получил бы максимально реалистичный (целый) симулятор. Буду оптимистом, в отличие от всех вас тут собравшихся. В обозримом будущем мы получим очень хорошие контроллеры для автосимуляторов. Это время не за горами!

И уберите от меня эту спиртосодержащую гадость!

Поговорив таким образом, "встречающиеся стороны" решили взять небольшой перекур и начали вовсю заниматься шашлыком. Работа кипела, довольно часто разбавлялась разнообразными спиртными напитками. И вот, наконец, угли тлеют, мясо жарится, и можно приступать к следующему "раунду переговоров".

Майкл Джордан:

Да, автосимуляторы находятся в самом лучшем положении, так как уже сейчас существуют практически идеальные контроллеры для этих игр. За примерами ходить далеко не надо. Посетите современный комплекс игровых автоматов и посмотрите, как осуществляется управление гоночным автомобилем в произведениях SEGA или Namco. Огромные экраны, спортивные кресла, почти настоящие педали, коробки передач и удобные "баранки". Думаю, что Хорнет не отказался бы променять самый модный джойстик на такой вот развлекательный комплекс. И даже рядовой авиасимулятор засверкал бы новыми красками и интересностью, если бы к нему "присобачили" такую установку.

Представьте! Вы садитесь в настоящее кресло, вытягиваете ноги, придвигаете к себе штурвал и смотрите в гигантский монитор... Ага, а если сюда еще прикрепить очки виртуальной реальности? Вы еще не поняли, к чему я клоню. А к тому, что рынок контроллеров в симуляторах (не спортивных, а разнообразных средств передвижения), по идее, должен развиваться именно в этом направлении. Так как никаких принципиально новых решений тут нет, а необходимо лишь скопировать то, что существует в жизни. Такие комплексные контроллеры могут быть многозадачными. Кресло будет менять угол наклона спинки и легко превращаться из полулежачего (для Формулы-1) в почти стул (для какого-нибудь военного грузовика). Руль будет отключаться, а на его место вставать штурвал. У вас будут либо мощные колонки с сабвуфером, либо очень продвинутые наушники. Обратная связь на каждом рычаге и кнопочке – обязательна!

Такой расклад лично мне кажется наиболее вероятным. Все дело во времени. А времени до падения очередного метеорита – хоть отбавляй.

Что же касается наших любимых спортсимуляторов, а также, возможно, комбат-симуляторов, то тут должно идти сближение с жанром FPS. Вполне неплохо можно управлять героем в этих играх с помощью мышки и клавы. Нам бы мышку понавороченнее да вид от первого лица. И тогда игры останутся играми, а не прыжками по флэту, а контроллеры, наконец-то, будут соответствовать нашим запросам.

А трехмерного мышака (баскетбольного) я бы с удовольствием попробовал!

Надо сказать, антиалкогольное поведение Драйвера за живое задело такого компанейского человека, как Хорнет. Он по-доброму обиделся, однако был как всегда тактичен и учтив (с поправкой на количество уже выпитого).

Хорнет:

Ну вот видишь. Я зря не скажу. Кстати, я уже налил – выпьем?

Вот так.

Не, ребят, вы все совершенно не правы. И я скажу, в чем вы не правы.

Насчет того, что многокнопочный джойстик – это нелепость, я говорить ничего не буду. Что называется, воздерживаюсь от комментариев.

Едем дальше. Идеальный, подчеркиваю – идеальный, контроллер для любой игры может выглядеть только одним образом. И вы отлично знаете, каким именно. Вот, вот именно. Правильно. Нейрослот в загривке. Или в другом каком-нибудь месте. Другое дело, что как только наши любимые технологии дойдут до уровня, который позволяет произвести такую имплантацию в домашних условиях, и процесс, что называется, пойдет, выяснится, что гораздо легче не мучиться с разработкой такого интерфейса и, самое главное, игр, которые будут с ним взаимодействовать, а просто всадить электроды в "центр удовольствия" и вовсю подавать импульсы. Максимум эффекта при минимуме затрат. Цивилизация от этого, ясное дело, погибнет. Как однажды молвил Роджер Уотерс – "amused to death". Но, в сущности, туда ей, цивилизации, и дорога, ага?

Но пока это время не наступило, так что поговорим о вещах попроще.

Вид от первого лица и костюмы с датчиками? И дорого, и, как было правильно сказано, скакать в таком одеянии куда-то просто несерьезно, и еще не факт, что игра от этого станет лучше.

Сверхсложный комплекс для управления чем-то технологическим? Если отбросить требования по уни-

версальности, то такие уже есть. Я на картинке видел самую натуральную кабину, если мне не изменяет память, F-16. Стоит, должно быть, бешеные деньги. А толку? Не думаю, что это всерьез добавляет что-то к атмосфере. Кстати – это, конечно, сугубо субъективное впечатление – примерно та же история и с форс-фидбэком. Когда он при разбеге самолета дребезжит у тебя в руках, причем чем больше скорость, тем сильнее дребезжит, – это, конечно, прикольно. Но не более того. Не могу сказать, что это революция.

Универсальный контроллер? Ни один инструмент для профессионала не может быть универсальным. Тут, я думаю, все понятно без объяснений. Портной не пользуется ножницами, которые извлекаются из швейцарского ножа.

Ну и, конечно, самое страшное, что в нашу компанию затесался трезвенник. Вот с такой жизненной позицией я не то что не согласен – я ее просто не понимаю!

После этой тирады Хорнета воцарилось тягостное молчание. Вкшмук хоть и пропустил данное высказывание мимо ушей, явно был недоволен таким к себе отношением. Джордан, с его порушенной теорией универсального контроллера, начал нервно жевать соленый огурец. И лишь лысый Бекхэм явно рвался в бой!

Дэвид Бекхэм:

Ну что, все высказались? Блин, как я ненавижу стоять в очередях. Только хочу возразить, ан нет – прикуси язык и жди своего часа. Зато лес у русских просто... (в этот момент Дэвид так сильно икнул, что собеседники не расслышали его последнего слова).

Послушай, Вася, подавляющее большинство нашего партсобрания (гм, а давайте воистину создадим партию любителей симуляторов) решило, что всякие датчики и прочие отголоски технологии motion capture решительно отметаются. Прикинь, я, сильно уставший, прихожу домой с тренировки, и вместо отдыха за монитором получаю очередной напряг на итак изнеможенные мышцы? Как ты думаешь, прореагирует моя жена, увидев своего мужа с кучей проводов на теле, скачущего по дому, аки горный козел по скалам?

Тут высказывалась интересная мысль о современных игровых центрах, но среднестатистический геймер может вырваться туда где-то раз в неделю, а остальное время ему лапу сосать, что ли, как русские медведи во время спячки? Нет, так дело не пойдет. Игровые залы обязаны выступать в качестве довеска к основному времяпрепровождению за компом.

Выскажу весьма пессимистическую мысль, но в жанре спортивных псевдосимуляторов, где вовсю царствует EA Sports, нам в ближайшие десять лет ждать нечего. Почему? Легко. Не буду говорить про другие виды спорта и сосредоточусь на футболе. Что такое матч? Это сплав тренерской работы и непосредственно девяносто с лишним минут перипетий на зеленом газоне. Теперь попробуем представить игрушку, все это симулирующую. На прошлом заседании мы коллективно пришли к виду от первого лица, где геймер отдувается за одного единственного игрока. Пробуем реализовать мечту на контроллерах. (Дэвид икнул так сильно, что у собеседников заложило уши) ...какая-то получается. Ведь мы же хотим хардкор, верно? А его не будет. Удивлены? Ok, слухайте мои доводы.

Разработчикам надо реализовывать как минимум сотни телодвижений, из которых складываются тысячи всевозможных комбинаций. Футбол тем и интересен, что он каждый раз преподносит что-то новое. Зритель всегда находит свою изюминку. Сейчас EA Sports предлагает необходимый минимум вариантов распоряжения мячом, которые в сумме дают сотни комбинаций. Этого мало, в глаза бросается всеобщая одинаковость, переходящая из матча в матч. В нашей идеальной игре такое недопустимо. Как перенести на экраны мониторов мириады движений? Да никак, кнопок не хватит, даже с нажатыми ctrl, alt и delete одновременно! Единственный выход – технология наподобие motion capture. Тут мы как раз возвращаемся к теме отдыха за компьютером, которую я изложил чуть ранее.

В итоге, моя теорема доказана. Игровые виды спорта отдыхают, а нам остается радоваться за виртуальных водил и летчиков. Аминь!

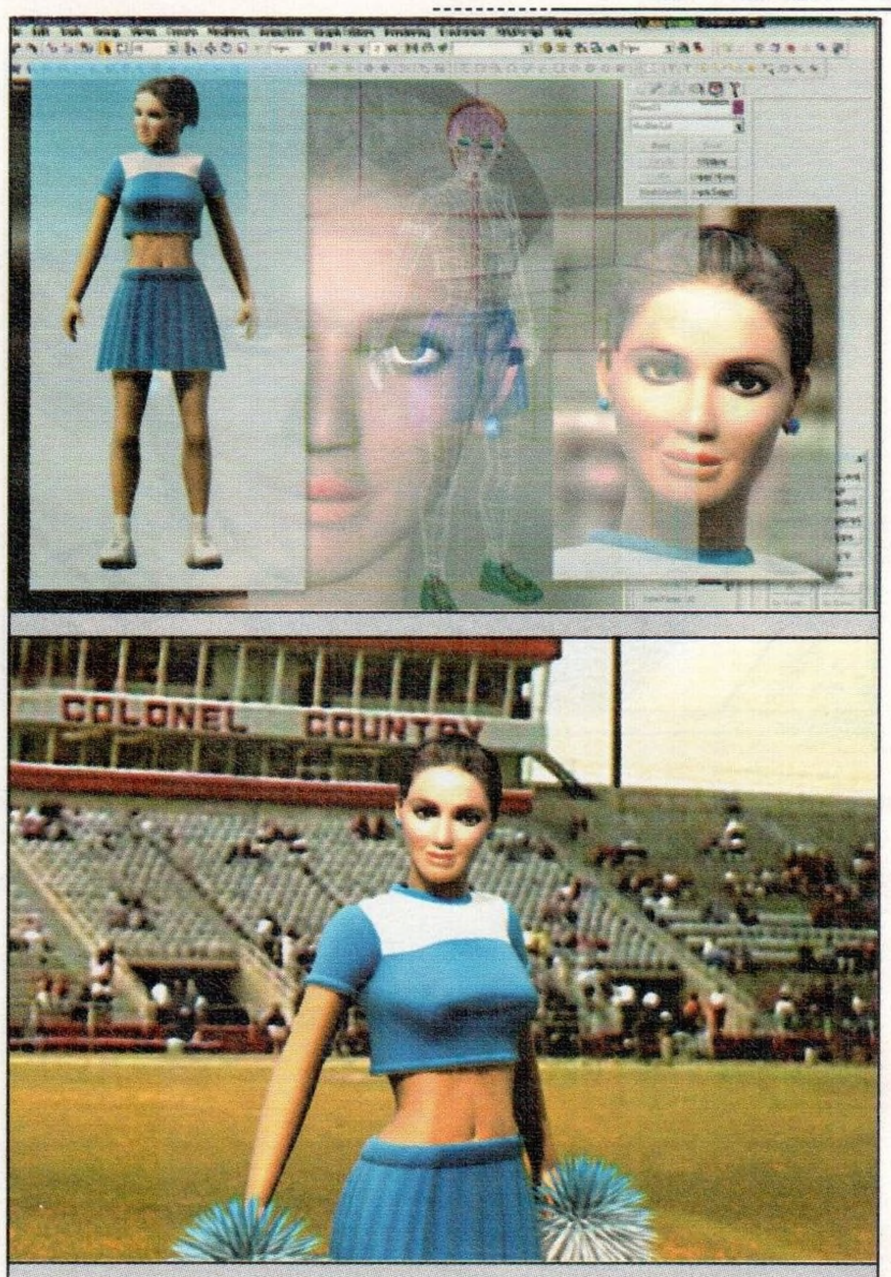
Бекхэм с горя выпил из горла полбутылки беленькой и стал петь матерные английские песни...

Дементий Субботин:

Открывает глаза и с удивлением обнаруживает, что ящик пива, стоявший неподалеку, практически опустел.

Вот слушаю вас, мужики, но запала мне в душу лишь философия Бекхэма. Наверное, голова у него не только для ударов по мячику служит. В корень зрит. Действительно, вопрос, который мы обсуждаем, должен рассматриваться не столько с точки зрения того, что нужно игрокам, а в свете того, что выгодно производителям.

С автосимуляторами все ясно. В любом зале с игровыми автоматами имитаторы гонок составляют подавляющее большинство. Да и сами посмотрите: автогоночных игр выходит больше, чем всех остальных спортивных симуляторов вместе взятых. Поэтому, выпуская штурвалы, рули и педали, можно не бояться за их раскупаемость. А вот специальные джойстики для футбола, тенниса, хоккея могут долго не найти своего покупателя.

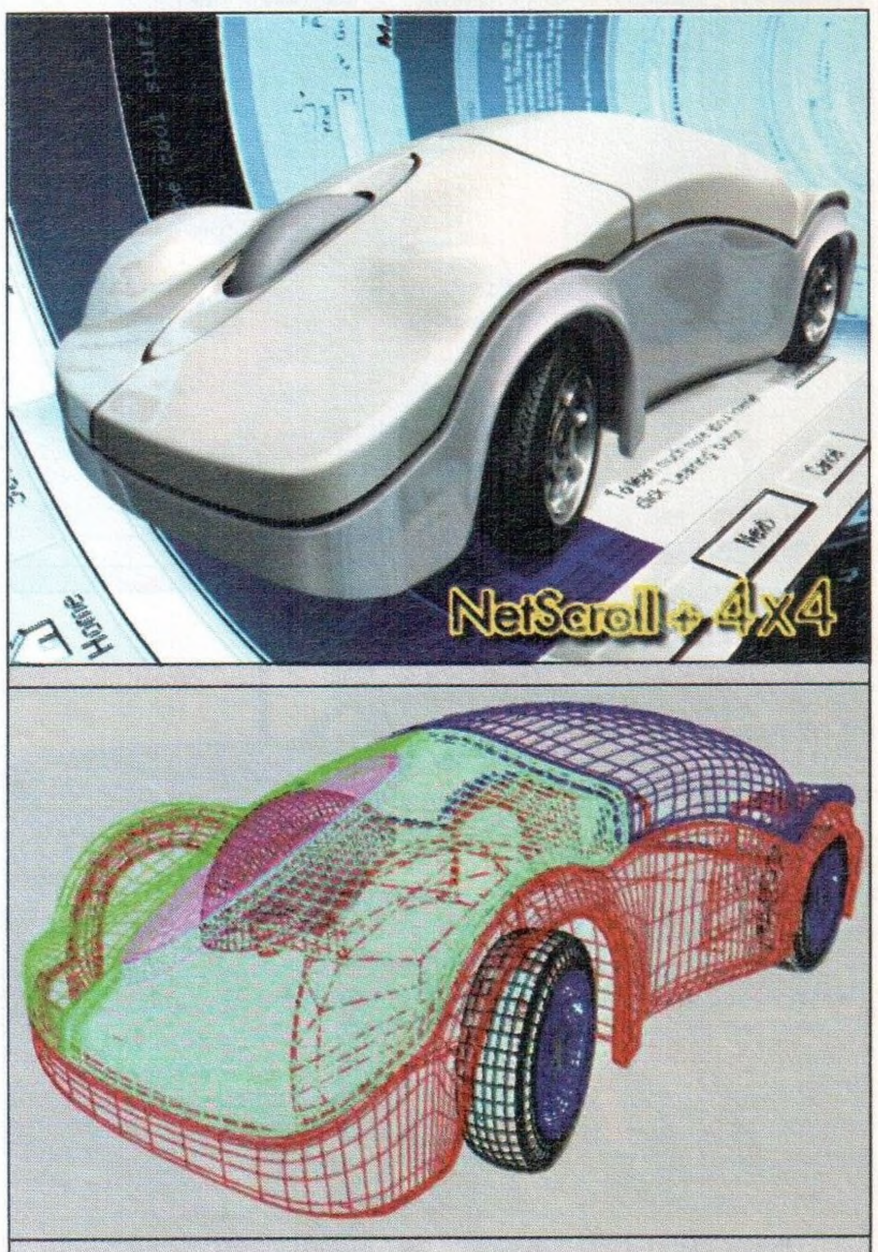


автор - Илья Попенкер

Попытался я прикинуть, например, такой вариант. Допустим, производитель игры вкладывает простенький, но "заточенный" под игру джойстик в коробку. Себестоимость вырастет более чем вдвое, а вот вырастет ли вдвое спрос? Подумайте, многие ли геймеры обходят стороной спортсимуляторы только из-за того, что там некомфортное управление? По-моему, нет. Если человеку по душе этот жанр, то он будет играть хоть на мышке, хоть на "клаве", хоть по переписке. Если же ему "по барабану", то никакими бонусами в коробке его не завлечешь. Человек, крутящий "баранку" за компьютером, гораздо ближе к оригиналу, чем управляющий хоккеистом, пусть и с удобным джойстиком. Играющие в спортивные симуляторы в большей степени додумывают свое погружение в игру сами, и можно только немного им помочь, но сделать это за них нельзя. Будут ли они платить за эту помощь – вопрос очень спорный. Пока производители не будут иметь гарантированного утвердительного ответа, не видать нам никаких придуманных здесь устройств как своих ушей.

С огорчением смотрит на пустой ящик и умолкает.

А Вася "слушает да ест"...



автор Александр Медведев

Впрочем, иногда высказывается. И говорит далеко не самые тривиальные вещи…

Васисуалий Уткин:

Зря вы, парни, от меня все закуски эвакуировали – я без закусок страшен и могу противоречить сам себе. Что значит "куда тебе десятая сосиска"? Она мне, может, мыслить помогает...

Однако тут у нас нарисовалось три проблемы. Первая – контроллеры авиа- и автосимов, что, как было сказано, уже давно не проблема. Вторая – загвоздка с адекватным контроллером для существующих спортсимов. Наконец, третья – переход спортсимов к виду от первого лица. Рассмотрим все вблизи и по порядку (пытается дотянуться до куска колбаски)...

Начнем с имеющихся в наличии спортсимов. Вспомнив их, я начинаю сожалеть о том, что мы не взяли с собою товарища Адмирала – он бы, конечно, сейчас нашел пару веских аргументов в поддержку меня. А суть такова: все современные проекты, имитирующие спортивные командные игры, – это стратегии. Не смешно? Сейчас будет еще хуже. Что мы видим на компьютере? Поле. Правильно. И игроков – юнитов. Как и в настоящей RTS, в каждый момент времени мы контролируем только один юнит (игрока). Остальные действуют более или менее по плану (стратегии), заданному им в начале игры. Я не спорю, спортсим – это специфическая стратегия. Она очень динамичная, требующая четких и слаженных тактических действий. Поэтому естественный контроллер жанра, мышь, тут не подходит. Приходится использовать геймпад (или большой геймпад – клавиатуру). А что такое геймпад, если посмотреть на него со стороны? Это просто сборище "горячих" клавиш: быстрое переключение между юнитами, клавиши движения и... функции. Вместо "атаки" — пас, вместо "строительства" — навес в штрафную. Быстрая игра – хорошая реакция в нажатии нужных "горячих" клавиш. И все. Симуляция хоть чего-то спортивного тут и рядом не лежала. А раз так – современный контроллер (геймпад) вполне соответствует запросам.

И тут встает второй вопрос (улыбается, пьет пиво). Вид от первого лица как превращение стратегии в симулятор. Тут тоже много проблем...

Все хорошо до тех пор, пока мы едем (бежим) и обозреваем игровое поле (пытается обозреть мангал в ожидании шашлыков). Гораздо хуже, когда придется в виде от первого лица скакать от игрока к игроку. Это даже не карусель – это стробоскоп. Выход? Как всегда – привязка к одной персоне и замена всех других игроков на ботов. Или, что гораздо реальнее, на настоящих людей из онлайна. Вид от первого лица в спортсимах – это, безусловно, предвестник эпохи онлайновых игр, которая сейчас только начинается. Как идеал такого развития – спорт уходит в виртуальность. И тут, хотим мы или нет, единственный адекватный контроллер – системы виртуальной реальности, унифицированные, кстати, для любых игр, имитирующих действия человека: спортсимы, шутеры (тактические), RPG (а почему нет?)...

Остается последняя неувязка. Массовость таких контроллеров. Если не будет обеспечена их доступность (то есть, дешевизна), то все благие намерения останутся теорией – мало кому из разработчиков захочется делать проект для нераспространенного железа. А привлечение в такие игры старых видов контроллеров (клавиатура, геймпад, мышь, джойстик) возвращает нас туда, откуда мы пришли – то есть в сегодняшний день.

Вывод: надо смотреть в будущее с оптимизмом, но принимать настоящее таким, какое оно есть.

Кстати, про будущее: кто пойдет за пивом?

Захмелевший Изибор начал напевать чудные африканские мотивы и ритмично покачивать себе в такт плечами. Что-то родное послышалось в этих песнопениях Майклу Джордану. "Ё, браза!" – сказал Майкл Изибору, и тот повел свою речь.

Лаки Юзибор:

Вау, Майкл, да ты просто читаешь мои мысли (или я их слишком громко думаю)! Клавиатура плюс мышь, сочетание, обкатанное миллионами поклонников шутеров, – вот будущее спортивных симов, не требующее никаких излишних наворотов в виде суперджойстиков. Я, конечно, человек не бедный, хотя, к примеру, с Дэвидом по заработкам не сравнюсь, тем не менее, отдать сотню-другую зеленых за чисто игровое приспособление, более ни для чего не нужное, не рискну. От руля хоть польза есть, он на реальный девайс похож и какие-то навыки все же дает. А какой толк от навороченного геймпада, кроме как вместо пресс-папье его использовать? Но вернемся к связке клава-мышь. Еще гоняя по родному Лагосу кокос и мечтая о большом футбольном будущем, я подметил интересную закономерность. Пас от удара по воротам если и отличается, то не сильно – в первом случае нужно попасть мячом в партнера (ну, или максимально близко к нему, детали не столь важны), во втором – не попасть во вратаря. В хоккее различия, конечно, уже куда существеннее, зато там прыгать не нужно, Дементий не даст соврать. Сложнее с баскетболом, но и мыши современные в большинстве своем тремя кнопками оборудованы. Соответственно, передвигаемся клавишами на клавиатуре, вертим корпусом и бьем/пасуем/бросаем/щелкаем/прыгаем мышой. Появляется возможность раскачивать защитника корпусом – всего лишь несколько стрейфов влево-вправо. Более того, реальной становится перспектива использования различных ударов по своей, а не компьютерной воле. Скажем, по умолчанию левая кнопка мыши отвечает за удар "щечкой", достаточный для мелкого перепаса и завершения комбинаций из вратарской площадки (спросите Романа Иваныча, он подтвердит). С нажатым "шифтом" получаем пушечный удар подъемом, с "контролом" – крутим мяч "шведкой", если прыгнули – головой бьем. Или взять Его Воздушество (спокойно, братишка, это просто фигура речи такая, никто тебя брать не будет) – просто прыгнув и нажав бросок, получаем тот самый бросок (пошевелили стрелочками – бросок с отклонением), а при нажатии еще и соответствующей клавиши заставляем ведомого нами Майкла высунуть язык и вколотить мячик сверху. В общем, мне лично сочетание клавиатуры и мышки кажется наиболее разумным и перспективным подходом. Вопрос только за разработчиками игр, от которых потребуется данный подход толково реализовать. Вряд ли стоит ждать подобных революций от закостеневших EA Sports, однако, может быть, молодые компании сподобятся? А там и вид от первого лица, столь почитаемый Майклом, можно будет успешно

воплотить. Лично мне такая фича новых впечатлений не принесет, но думается, будет очень интересно. Современные движки вполне позволят создать спортивный симулятор для всех. Хочешь отыгрывать игрока, используй вид из глаз, предпочитаешь тренерскую долю – вот тебе стандартный ТВ-вид на поле или площадку, тяготеешь к менеджерству – ограничивайся автоподсчетом результатов. Чем не коммунизм?

Роман Олегцев выслушал всех с превеликим вниманием. Он все правильно понял. И его тактический ум выдал одну очень интересную идею, касающуюся перспектив развития контроллеров для спортивных симуляторов. Он все очень хорошо объяснил.

Роман Олегцев:

Эх, Майкл, Майкл! Вот радуешься ты за виртуальных автомобилистов, а баскетбол твой куда катится? К виду от первого лица? А ты попробуй сравнить вид от этого самого лица в жизни с тем, на что ты смотришь в двух десятках дюймов твоего монитора. Согласись, ни о каком приемлемом видении поля речи здесь быть не может. В результате перестанешь ты, Михалыч, быть Воздушеством. Трехмерные очки, говоришь? Дык ведь ты сам еще перед первой заявлял, что очки, датчики и вытекающие из всего этого скачки по комнате – это не есть гуд. Зачем требовать хорошую физическую форму от простого смертного, который просто хочет отдохнуть за компом после тяжелого рабочего дня. "Компьютерные" игры являются работой лишь для ничтожно малой доли людей, большинству же просто нужна эмоциональная разрядка с некоторым эффектом присутствия. Почему отдельно взятый человек, скажем, играет в футбол на компьютере, а не у меня в "Спартаке"? Да потому, что не наградил его Всевышний искусством запинывания кожаной сферы в ворота и надеется он, запустив ту же самую ФИФу, испытать на себе все эмоции большого футбола и не затратить на это такую уйму сил, что завтра утром жизнь покажется ему не в радость.

А вот тебе другая сторона медали. Человек, не играющий в футбол, привык видеть его только со стороны. Так называемый вид "с дивана" (прямо как я со скамейки), откуда он прекрасно наблюдает все поле и может без особых проблем увидеть, что, к примеру, центральный полузащитник передержал мяч и не заметил внезапного подключения к атаке флангового защитника. Сейчас в спортивных симах нам показывают абсолютно то же самое, и индивидууму вполне достаточно его спортивно-телевизионного образования для того, чтоб полноценно заняться любимым видом спорта, но уже виртуально. А теперь представьте себе господа, что спортсимуляторы вдруг превратились в FPS. Решит поиграть телевизионный болельщик в компьютерный футбол/хоккей/баскетбол, но, увидев, насколько там все сложно, поймет, что не для него это все и что куда проще заняться чем-нибудь другим. Получится такая ситуация, что симуляторы лишатся части, причем довольно большой, своей аудитории, и вот тогда наступит самый что ни на есть кризис жанра.

К чему я клоню? А к тому, что прежде чем разработчики начнут свои спортивные симуляторы усложнять, им нужно семь раз отмерить (то бишь подумать) и только потом резать, не боясь при этом отрезать своих потенциальных покупателей, то есть нас, простых геймеров.

Что, Дементий? Кончился "провиант"? Домой, значит, пора. Высыпаться. Мне еще парней своих к Лиге Чемпионов нужно готовить, а подавать им личный похмельный пример ой как не хочется.

Ну, а Драйвера уже явно тяготила компания подвыпивших деятелей спорта-и-не-только. Поэтому он был краток. И резок. Традиционно.

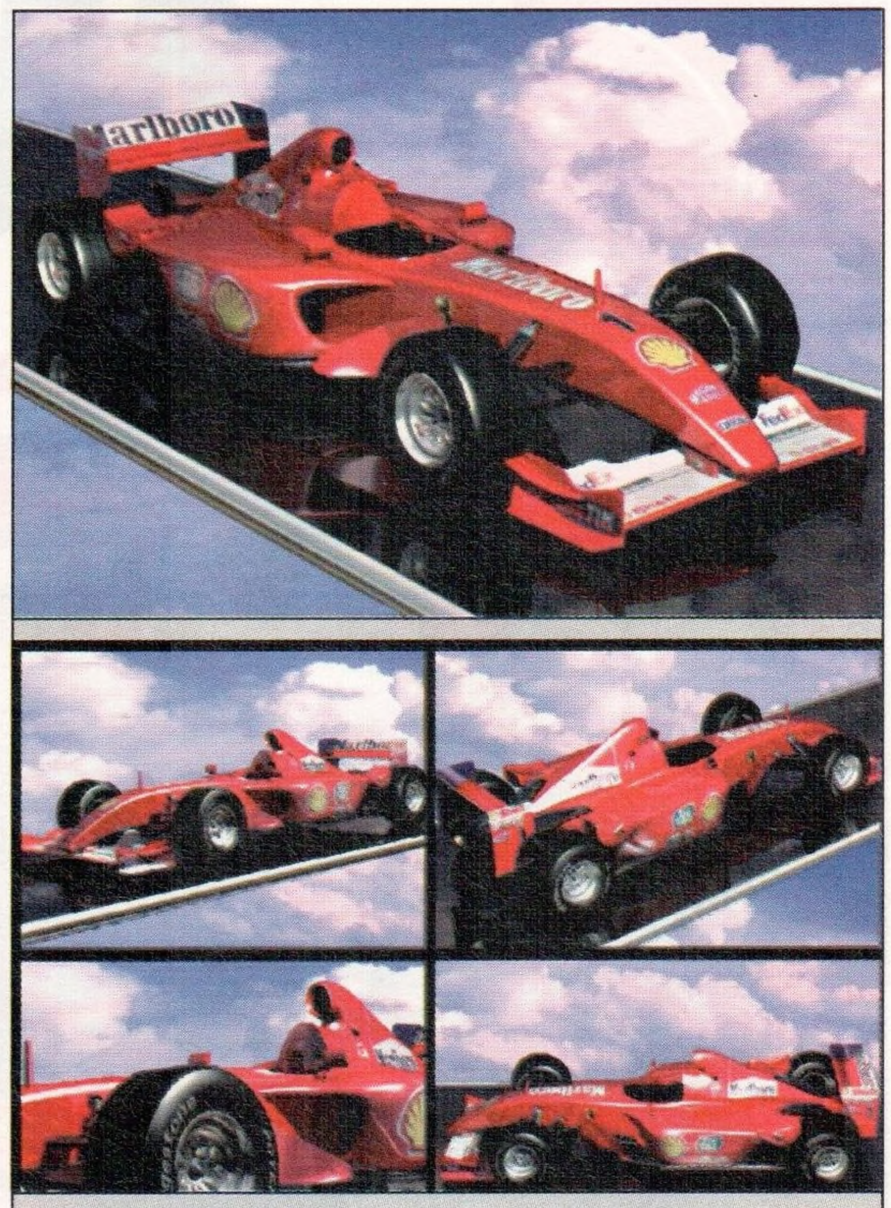
Reckless Driver:

Во, не зря сэр Олегцев – любимый тренер всей матушки России! Ишь, какую мудрую мыслю-то про эти ваши спортивные симуляторы выдумал. И ведь прав он, ядрить налево! Если бы армия поклонников спортсимов на 90 процентов состояла именно из бывших или действующих футболистов, баскетболистов, хоккеистов, то тогда можно было бы выдвигать требование о непременном внедрении вида от первого лица и присобачивания к компу соответствующего продвинутого контроллера. Ну, а до тех пор, пока спортсимом интересуется болельщик, все останется на своих местах. Поверьте мне, не скоро вы увидите спортсим с видом от первого лица и датчиком, внедренным в вашу черепную коробку. Он просто никому не нужен.

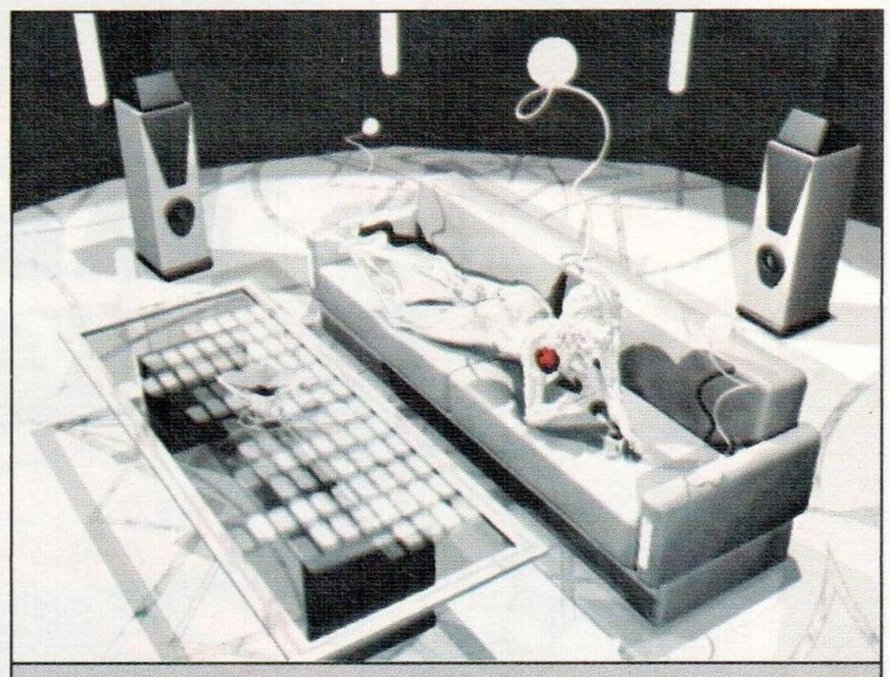
Ну, а про автосимуляторы я уже сказал. Там все в шоколаде. Ладно, я поехал. Кого прокатить на моей "Альфа Ромео"?..

Как ни странно, желающих проехаться с Драйвером не нашлось. Впрочем, он совсем не расстроился. "Без балласту-то легче", - подумал Вкшмук и, повизжав для приличия покрышками, унесся по узенькой лесной дороге в сторону мегаполиса.

Ну, а наши уважаемые гости навели на полянке первозданный порядок, расселись по неимоверно крутым тачкам и, предварительно вежливо попрощавшись и пообещав собраться ближе к новогодним каникулам, устремились вслед за Вкшмуком, след которого уже простыл…



автор Аркадий



автор Михаил Ваулин

В ролях:

Леонтий Тютелев – баскетболист Майкл Джордан,

Маленький Вкшмук – гонщик Reckless Driver

Владимир Чаплыгин – футболист Дэвид Бэкхем

Андрей Ламтюгов – симуляторщик Хорнет

Андрей Кузнецов – комментатор Васисуалий Уткин

Петр Страков – хоккеист Дементий Субботин

Вадим Спицын – футбольный тренер Роман Олегцев

Павел Шумилов - футболист Лаки Изибор

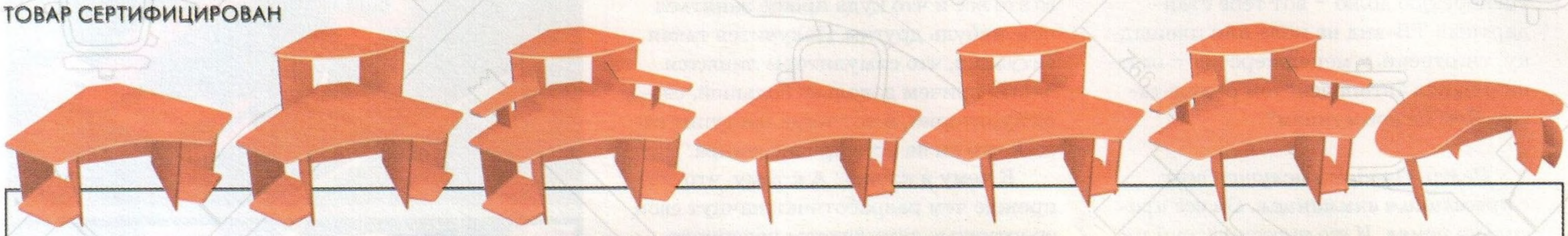
"Графические авторские работы предоставлены сайтом www.render.ru. RENDER.RU - крупнейший российский информационный ресурс по 3D-технологиям и рендерингу".

ERGONOMIC™ DESIGN

www.ergonomic.ru

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕБЕЛЬ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

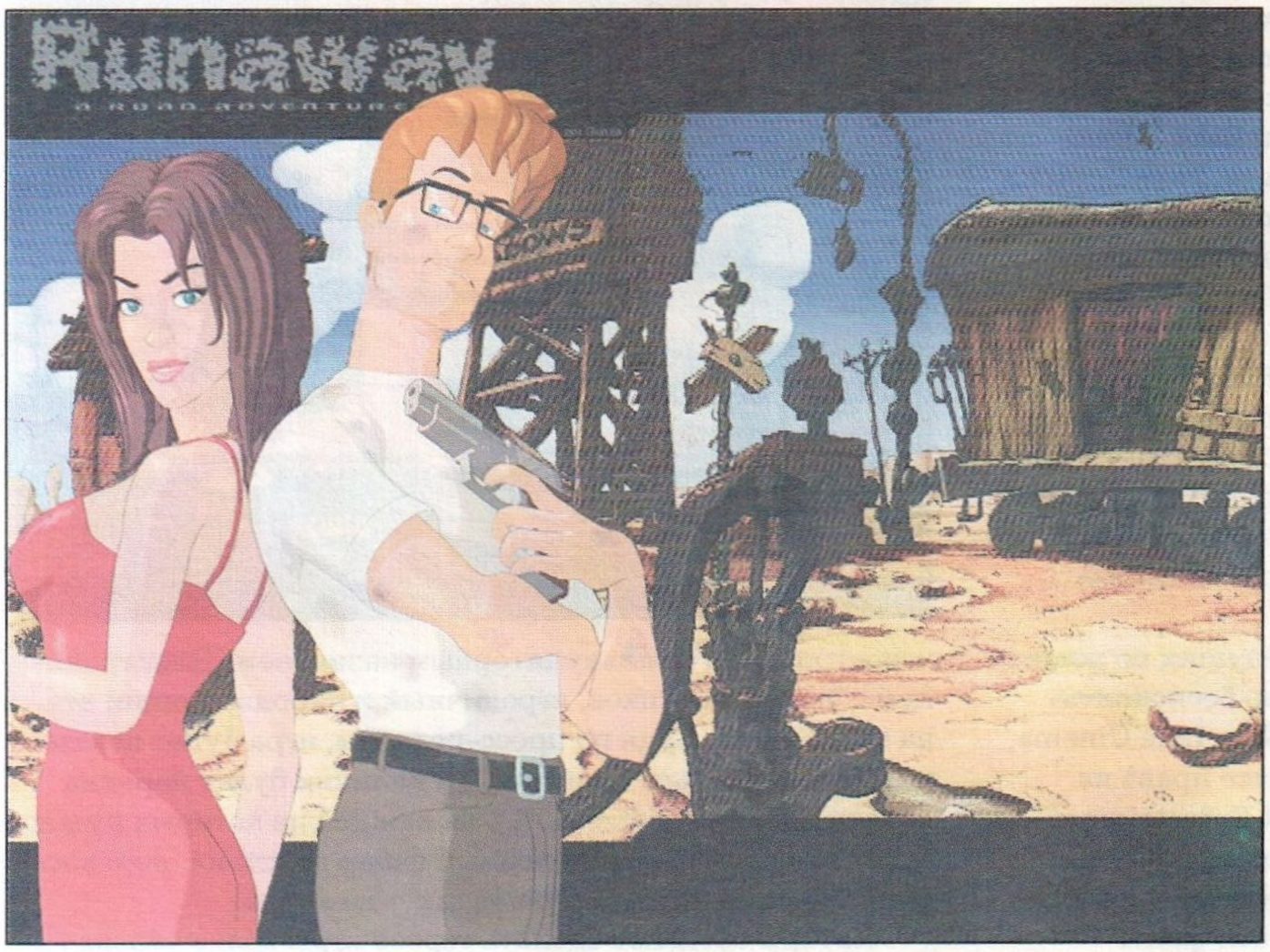


ЭРГОНОМИЧНОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО ОТ $124

(095) 275-2431, 275-6701 (м. Автозаводская)
(095) 276-4457, 276-1434 (м. Пролетарская)
(095) 728-8474, 795-1895
253-5608, 255-3484 (м. Ул. 1905 года)

- Быстрое изготовление в Москве
- Подбор цветовых сочетаний в соответствии со стилем вашего дома и офиса
- Оптимальные предложения для организаций и частных лиц
- Готовые комплексные решения

Осень



Очень мне нравится стихотворение про славную осень. Некрасов. Знаете, “Славная осень, здоровый, ядреный воздух усталые силы бодрит”. Дальше там про неокрепший лед, тающий сахар, студеную речку и прочие прелести осени, красиво все так, волшебно, даже заставляет забыть, что осень – время медленного, но верного похолодания, время дождей и слякоти, время приближающейся зимы, про которую русская поэзия тоже немало песен сложила.

Осень – перерыв, перекур, небольшой тайм-аут, который берет индустрия развлечений. Летом она выбрасывает на рынок перл-харборы и мулен-ружи, рассказывает истории рыцарей и демонстрирует ужасы тоталитарного строя на планетах обезьян. Летом выходят и игры, не самые, как правило, ожидаемые и хитовые, но, тем не менее, пара основных релизов года все же выбрасывается на рынок. Небольшой такой вот вал (даже не вал, а так, вальчик скромненький), а потом все, потом ставшее уже легендарным “безрыбье” (сколь греет мое самолюбие факт, что словцо это вошло в обиход с моей легкой руки) и ожидание второй половины ноября и, самое главное, католического Рождества, которое знаменуется волной поспешно выпущенных игр.

Подведение итогов?

Тенденции?

Чем временно успокоилась душа?

Да ничем. На вверенном мне участке значительных подвижек не произошло, да и с незначительными как-то не сложилось.

В отношении ролевых игр можно смело сказать, что бал правили адд-оны и Баалы, точнее адд-оны про Баалов. Первый, к пришествию которого Жилины и Хаосы готовились заранее, обвешивая уши читателей лапшой своего словоблудия, стал финалом сразу трех историй. Истории второй редакции AD&D на PC (долгой и славной), истории движка Infinity (не столь долгой, но тоже вполне себе замечательной) и истории саги Baldur’s Gate (уважаемые танкисты, речь идет про Throne of Baal).

Выход второго никак нельзя назвать событием столь же эпохальным, но, тем не менее, Lord of Destruction изменил Дьяблу навсегда. Руны, рунные слова, шмотки-самоделки, кучи редких предметов – даже не говоря про новых персонажей, это расширяет безграничные возможности дьяволоубиения, баалоубиения, мефистоубиения и убиения просто так.

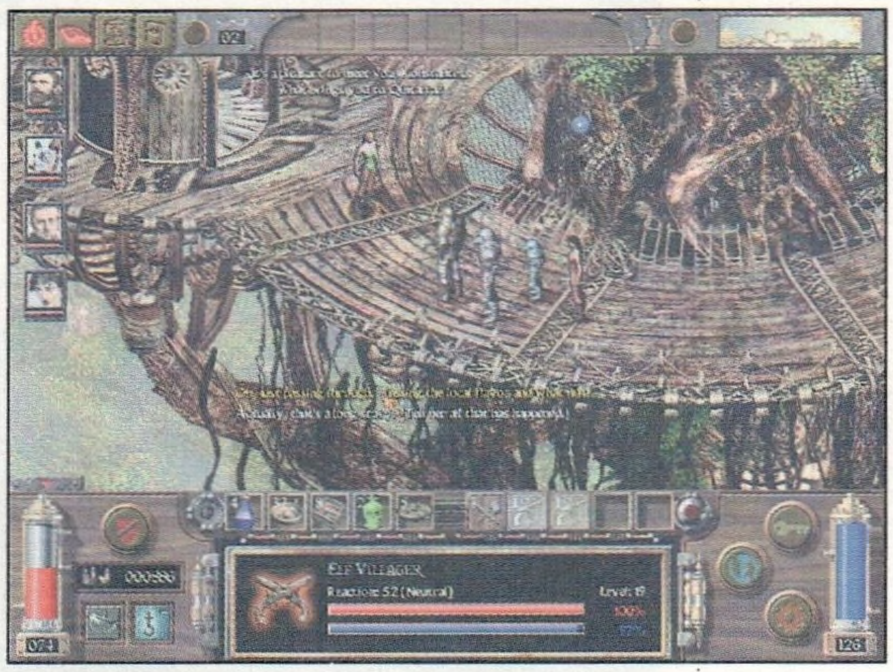
Среди полноценных релизов пока ничего особенного. На фоне приставочных и околоприставочных игр (Summoner, Anachronox) выделяется, безусловно, глыба Арканума. К нему можно относиться очень поразному, но отрицать его значительность никак нельзя. К тому же Arcanum стал причиной грандиознейшего скандала с кражей предрелизной версии, широко ходившей по просторам нашей Родины. В данном случае Навигатор занял решительную антипиратскую позицию, и именно поэтому обзор игры вы видите не в позапрошлом номере (если быстро купить спиратченную версию и быстро ее описать) и даже не в прошлом (точно так же описать спиратченную версию, но прикинуться шлангом и выдать ее за уже-вроде-как-вышедшую-настоящую), а в этом (честно купить в магазине нормальный релиз).

Собственно, какой-то разговор о тенденциях в ролевых играх может идти в наше время? Там сплошная же стагнация! Застой! Да, застой не на низком, а на высоком уровне, но все же самый настоящий застой и отсутствие прорывных релизов. Даже борьба старой и новой школ в RPG как-то сошла на нет, во всяком случае, стала вялой и разнесенной по времени. В общем, так или иначе придется ждать пост-осеннего периода и выхода игр поинтереснее.

А с адвентюрами все еще проще. Там все по-прежнему плохо и, что самое гнусное, нет никаких даже намеков на какое-то улучшение. Гилберт совершенно не оправдал возложенных на него надежд, и только Runaway служит хоть каким-то утешением.

Какая осень? Вот такая фиговая осень. Неокрепший лед, студеная речка и тающий сахар.

Андрей Алаев



Комментарий Ивана Жилина:

Я тоже решительно встал на антипиратские позиции и, выпив для храбрости пива, приобрел в “Пурпурном легионе” диск Reel to Real группы Marillion, являющейся одной из моих любимейших и всячески рекомендуемой к прослушиванию. Диск совершенно родной и впятеро дороже аналогичного пиратского (которого к тому же и нет). До сих пор я в раздумьях – правильна ли эта позиция, антипиратская, если судить с точки зрения личного бюджета?

NEWS

Новости

"Властелины колец" – в мониторах?

Как уже довольно давно известно, в "разработке" находится серия фильмов по культовому произведению J.R.R. Tolkien'a "Властелин Колец", музыку к которой, по слухам, будет писать любимый многими ВИА "Blind Guardian" (такие слухи действительно ходят, хотя imdb на сей счет молчит – И.Ж.), товарищи, вдохновлявшиеся произведениями вышеозначенного автора практически с самого рождения коллектива. "The Fellowship of the Ring" ожидается уже 19 декабря нынешнего года, "The Two Towers" обрадует фанатов книги в канун Рождества '02, а "The Return of the King" выйдет на широкие экраны и вовсе не раньше Рождества 2003-го года. Неудивительно, что это воистину громкое событие в мире развлекательного кино не пройдет даром для нашего любимого жанра – вспомните "Pearl Harbor" и все те "шедевры", которые этот фильм принес в игровой мир.

Однако вполне возможно, что людей, идущих по жизни с лозунгом "PC only & forever", попросят не беспокоиться – до сих пор известно лишь о том, что New Line Cinema, заведующая съемками фильмов, продала все права на "выделку" игр данной тематики некой Riot Entertainment, конторе, занимающейся исключительно "выделкой" программ и игрушек для сотовых, простите, телефонов и PDA. В связи с этим, довольно интересен вот какой факт: у Sierra уже давно в разработке находится трехмерный квест под говорящим названием The Fellowship of the Ring. Правда, разрабатывается он для Xbox, но совершенно очевидны тут две вещи: во-первых, будут судиться, а во-вторых, нелюбители приставок своего куска толкиеновского счастья, по-видимому, не получат. А жаль...

Супергерои ушли в декрет

Совершенно недавно стало известно, что заочно и широко любимая публикой игра Freedom Force от компании Irrational Games , одна из самых нестандартных RPG и одна из самых ожидаемых игр этого года, никак не сможет появиться на прилавках магазинов в назначенный ранее срок. Разработчики мотивировали столь привычный в игровом мире ход тем, что им просто необходимо еще немного пополировать графику и геймплей, то есть практически всю игру целиком. Ну и когда теперь? Ждем...

Один за всех...

На начало сентября планируется выход отечественной игры "Новые приключения трех мушкетеров", необычный и веселый квест по мотивам романа Александра Дюма. Жанр, как водится у наших (а игру делают отечественные

игростроители с калькуляторным названием "Электроникум+") разработчиков, игроничный и пародирующий все на свете квест. Судя по пресс-релизам, игра будет неким подобием "Братьев Пилотов" - в наличии будет порядка девяти локаций (sic! – И.Ж.), на каждой из которых нужно будет выполнить определенный набор действий, переносящий героев на следующую. И так – до конца.

Авторы обещают сделать героев игры более человечными и более порочными, чем у самого Дюма. Под стать этому заявлению и локации – бордель, женский монастырь, трактир, спальня Королевы. В общем, продолжаем делать из известных персонажей редкостных дураков. Может, хотя бы в этот раз получится смешно...

Diablo по-прежнему первый

Прошло уже довольно много времени с того момента, когда адд-он к Diablo II, Lord of Destruction, попал на полки магазинов по всему миру. Однако время-то идет, а коробки все еще раскупаются с бешеной скоростью: вот уже почти месяц LoD удерживает пальму первенства по раскупаемости как в Штатах, так и во многих европейских странах, жестоко оттесняя на нижние строчки всяческих недостойных Симзов и прочих презренных охотникосимуляторов. Правду говорят, талант не пропьешь. А вы уже купили свою лицензионную коробочку?

Новый Зверквест, взломанный Зверквест, Зверквест гужевой...

Двойная новость. Началось все с того, что у некоего семнадцатилетнего товарища из-за бугра полиция изъяла огромное количество компьютеров и всяческого другого железа по причине того, что в октябре прошлого года юный хакер умудрился взломать защиту центрального

сервера игры Everquest. Совершив это противозаконное деяние, товарищ получил доступ ко всем файлам сервера, а следовательно, и к эккаунтам, в результате чего получил практически ничем не ограниченную власть над простыми пользователями, что для подобного онлайнового проекта попросту недопустимо.

Однако самое интересное в нашей истории вовсе не это, а то, что товарищ проник и в компьютер вице-президента компании Sony и раскопал там некие интересные файлы, из которых стало понятно, что вторая часть онлайнового развлечения ударит по карманам простых любителей игрушек уже в середине следующего года. Опять же, готовьте денежки. Только хакера жалко: в тюрьме нет компьютеров и Интернета и он не сможет порадоваться грядущему чуду...

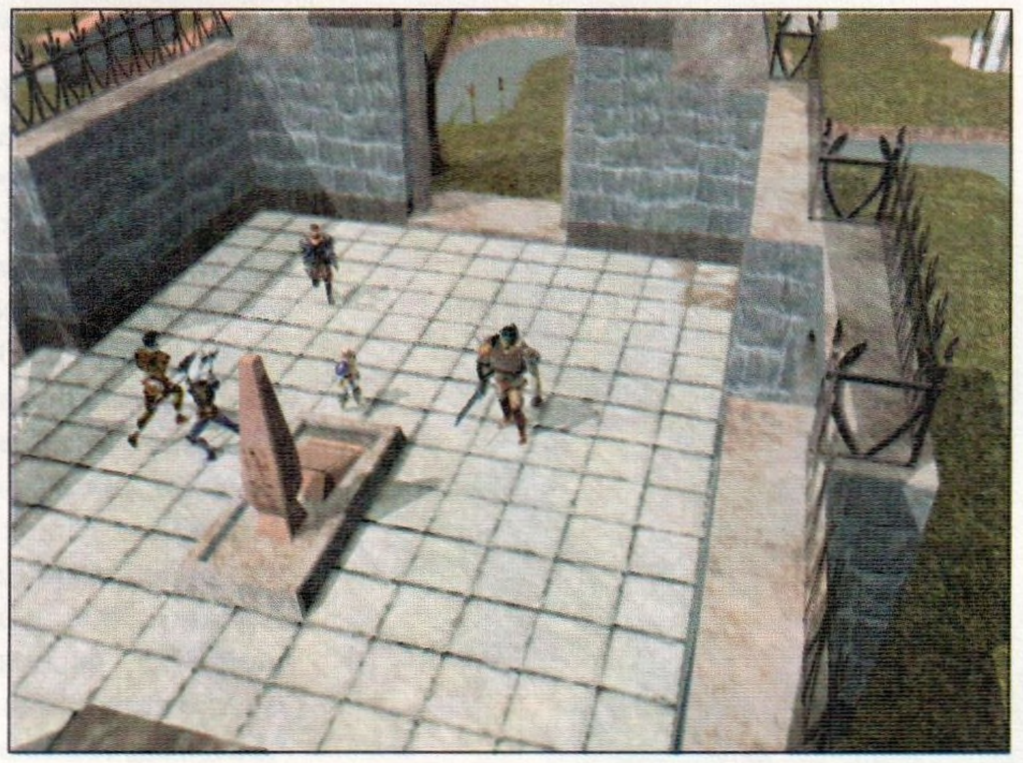
И под конец интересная информация для любителей конного спорта. Официально заявлено, что в грядущем адд-оне "EverQuest: Shadows of Luclin" появятся лошади. Скриншоты прилагаются. Назначение четвероногой скотины вполне понятно и утилитарно – быстрее передвигаться, увеличивать грузоподъемность и все в таком духе. Неизвестно только, где можно будет взять конька и будет ли он, как и ее хозяин, смертен.

Мировой Анархии им оказалось мало

Funcom, разработчики глобальной онлайновой RPG "Anarchy Online", только-только закончив работу над этим проектом, принялись за разработку следующего, еще более глобального, включающего в себя на этот раз элементы стратегии, Midgard. Выразится это в том, что игрок, совместно с остальными пользователями онлайнового мира, должен будет заниматься обустройством своей общины, а если он достигнет в этом некоторых успехов, то и руководить ее жизнью. Происходить все это будет в мире, взятом прямиком из скандинавских мифов и древней истории Норвегии.

Несмотря на недавний анонс игры, ее сайт уже работает в полную силу, предлагая интересующимся кучу скриншотов, различной информации и прочих полезностей, связанных с грядущим релизом. О дате же оного авторы говорят довольно туманно и пафосно: "Когда боги решат, что это должно произойти".

Грустно, но...



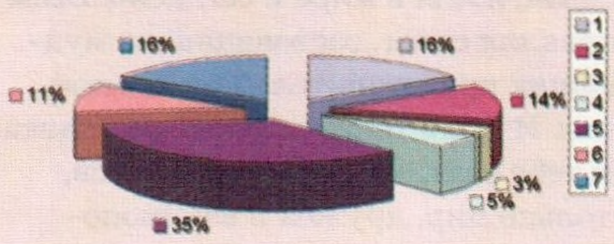
...Neverwinter Nights в этом году мы не увидим. Возможно, Interplay решило по-быстрому склепать еще один адд-он к Baldur's Gate, а, может быть, они действительно хотят сделать такую RPG, какой белый свет еще не видывал. В любом случае, дата релиза отодвигается на второй квартал следующего года...

Новости подготовил
Илья Николаевич при участии А.Алаева и И.Жилина

Конкурс по Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction *(подведение итогов)*

Напомним, что призы для наших фирменных конкурсов п о дьябле всегда предоставляет SoftClub - издатель на территории России многих замечательных игр (в частности, того же Diablo и Z: Steel Soldiers).

В том, что наши читатели уважают варваров, ничего удивительного нет, тому, что им нравятся паладин и очаровашка-убийца, наверное, тоже есть разумное объяснение. А вот маниакальную (в 35 процентов) любовь к разрытым могилам, гнилым трупам и ядовитым кинжалам мы предвидеть не могли, разве что большинство участвовавших в конкурсе проводят половину жизни на Battle.net.



В итоге читательские симпатии разделились следующим образом:

Паладин	16 %
Варвар	14 %
Колдунья	3 %
Амазонка	5 %
Некромант	35 %
Друид	11 %
Убийца	16 %

Тем персонажем, за которого призы дают, была Наташа-убийца. Покопавшись в куче правильных ответов, и вытащив первое попавшееся письмо, мы и нашли будущего владельца коллекционного Дьяблы. Им оказался:

Дьябловод

Матвеев Евгений из Красноярска.

Посмотрев на груду писем, и посовещавшись с SoftClub`ом, мы решили, что негоже оставлять такую читательскую активность без дополнительных поощрений. Еще двое счастливчиков-убийц, определенных точно таким же образом, получат по мышиному коврику с физиономией капитана Zod из Z: Steel Soldiers.

Счастливчики-убийцы

Михаил Андреев из Санкт-Петербурга

Шашов Юрий из Москвы

О, дивный новый мир

Yasma

Каков кто сам, таков и бог его,
Вот почему смешным бывает божество.
И. Гете

Жанр	RPG
Издатель	CDV
Разработчик	Larian Studios
Дата выхода	1-й квартал 2002 года

2001 год богат на звездные релизы. Throne of Baal, Arcanum, Anachronox, на подходе Pool of Radiance II и Wizardry VIII... Неудивительно, что за всем этим великолепием мы едва не проглядели разработку небольшой бельгийской компании Larian Studios – ролевую игру Divine Divinity.

Кстати, набор рас мира Ривеллон вполне стандартен: дварфы, эльфы, люди, ящеры, орки, гоблины и маги. Да, знаю, знаю: маги это, конечно, не совсем раса. Точнее, совсем не раса. Но так уж повелось в этой новой вселенной – выделять всех, кто искусен в волшбе и чародействе, в отдельную касту.

Ребята там работают молодые, успехом пока еще не испорченные, поэтому охотно признаются во всех влияниях, которым они подверглись во время работы. А влияния очень даже любопытные. Прежде всего, это Ultima (особенно седьмая часть) и Daggerfall. Новая классика представлена Baldur's Gate и Diablo. Однако в пересказе разработчиков концепция игры не выглядит банальным заимствованием, скорее можно говорить об умелом и тонком цитировании, которое только подчеркивает оригинальность задумок бельгийцев.

Впрочем, и Larian Studios не такая уж сиротка без роду-племени, какой хочет казаться. Это ведь та самая команда, которая делала The Lady, The Mage and The Knight – один из самых ожидаемых ролевых проектов конца 90-х годов. Игра, действие которой разворачивалось в моей любимой Аркании, обещала стать очень хорошей РПГ, но обещания не сдержала и тихо скончалась, оплаканная тысячами безутешных поклонников. В наследство от усопшей Larian Studios досталось несколько сотрудников, перешедших туда из Attic Software. Вместе они в 1999 году начали делать другую игру, разместившуюся на сей раз в новой игровой вселенной Ривеллон.

Вот такая история

События Divine Divinity происходят в эпоху Лжи.

Краткий экскурс в историю: когда-то семь рас, населявших мир Ривеллон, жили в мире и согласии. Всем управлял совет, состоявший из мудрейших представителей от каждой расы. И была тогда не жизнь, а сказка. Ни тебе войн, ни тебе конфликтов, а только мир, дружба и взаимопомощь.

Мы вступаем в игру в то время, когда совет рас давно уже стал историей. Все разругались со всеми, а некоторые, например, чародеи и ведьмы, уже и вовсе воюют. И для полного счастья орки стройными ордами под грохот тамтамов начали предавать всех мечу и огню. Естественно, все это неспроста - корень зла в таинственной организации Dark Ring. Они и ссорят всех, чтобы разделить и затем властвовать. Помешать "окольцованным" выполнить свою личную пятилетку и поработить Ривеллон может только исполнение древнего пророчества, которое, как обычно, расплывчато: мол, скоро, очень скоро явится нечто Божественное и всех спасет.

Ривеллон ждет спасителя, а появляемся мы. Идем себе по лесу, никого не трогаем... И знать не знаем, что злодеи из Темного Кольца решили собственноручно вызвать это самое Божественное существо и организовать ему достойную встречу. Убить то есть.

Здесь действие начинает развиваться стремительно. На нашем конце истории мы вместе с героем (героиней) попадаем в засаду орков. Силы явно не равны, и наш подопечный решает бежать. Получает стрелу в спину, падает навзничь и готовится к смерти...

Но не заладились дела и у Темного Кольца. Божественное существо вызвать удалось, но, как только главарь попытался рубануть его (или точнее ее, так как большинство источников называют его "she") церемониальным мечом, оно внезапно растроИлось и исчезло.

И снова крупный план нашего героя: огромный орк уже занес над ним свой топор, но тут... Задрожала земля, грянул гром, а скорчившееся на земле тело героя пронзило что-то вроде молнии. Орк в панике бежал, а герой провалился в спасительное небытие.

И вот мы просыпаемся в маленькой деревушке лекарей Аллерот в доме человека по имени Джорам. Отсюда и начнется долгое путешествие, во время которого герою под нашим руководством предстоит исполнить древнее пророчество. Сам он, конечно, не в курсе, но мы-то понимаем, что произошло в лесу: часть Божественного существа переселилась в его тело, превратив героя в одного из трех Отмеченных (The Marked One).

Три источника и три составные...

Еще раз: Отмеченных в игре всего три. Соответственно при генерации героя мы получаем возможность выбирать из трех типов персонажей. Первые два традиционны: Воин (Warrior) и Чародей (Wizard). Название третьего я даже затрудняюсь адекватно перевести в контексте ролевой игры. В оригинале он называется Survivor, а по сути представляет собой этакого "джентльмена удачи". На мой взгляд, Survivor наиболее близок к более распространенному в RPG классу Rogue, хотя его можно будет развить и в классического Thief'а, и в чернокнижника, и в купца. Посмотрим. Пока же до распоряжения вышестоящих органов предлагаю именовать его Плутом. Жадный до всего – до денег, до знаний, до жизненных впечатлений, Плут временами нагл и коварен, а временами – обаятелен и велеречив. Этот путь обещает стать едва ли не самым интересным в Divine Divinity. Особенно он подходит игрокам, которым не особо нравится воевать, зато нравится придумывать разные хитроумные комбинации. Возможно, Плут пройдет игру медленнее остальных, зато скучно ему наверняка не будет.

Три пути умножаем на два пола (мужской и женский – для тех, кто забыл) и получаем шесть начальных вариантов внешности. Негусто. Но ведь не внешность главное в ролевой игре. А что у нас с главным?

Первичных характеристик, атрибутов, в Divine Divinity четыре: Strength, Dexterity, Intelligence и Stamina, традиционные до невозможности и трактуемые до полной AD&D'шности традиционно. То есть интеллект главным образом влияет на магические способности, и лишь в качестве мелкой детали более смышленый герой способен замечать вещи, которых не видят другие.

Помимо первичных, существуют также и вторичные статистики: Hitpoints, Magic points, Sight/Hearing, Resistances (Lighting, Fire, Poison, Spirit), Charisma. Их значение выводится от первичных статистик, учитывая влияние того, что на герое надето.

В отличие от многих игр, мужские и женские особи в Divine Divinity не идентичны. Первые берут силой, вторые – ловкостью и (ура!) харизмой.

Светлый путь

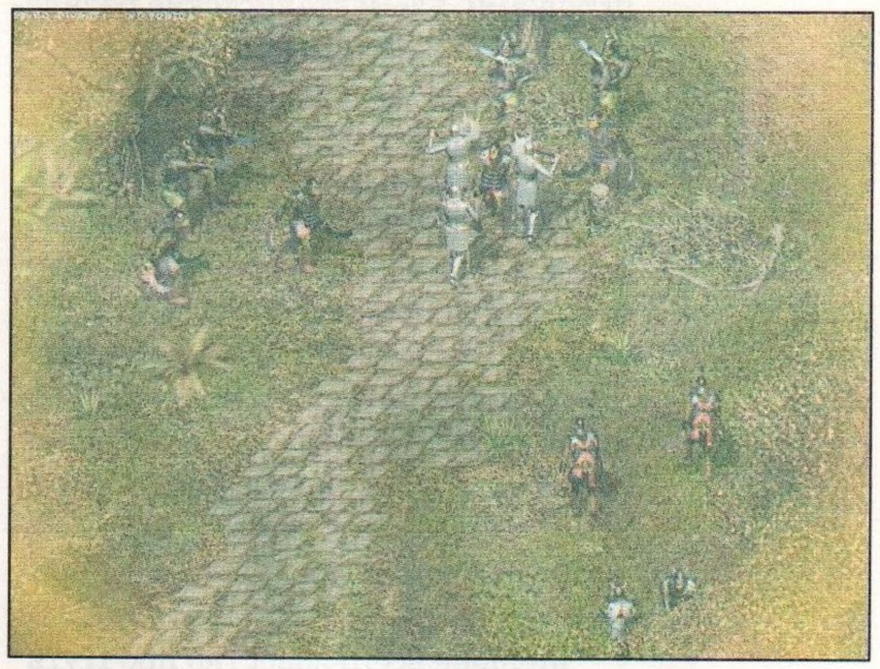
Теперь подробнее о системе скиллов. Хотя невольно напрашивается сравнение с традиционными ролевыми категориями, Воин, Чародей и Плут – это все-таки не совсем классы. Это, скорее, лейтмотив карьеры героя, но никак не жесткие рамки, в которые мы должны его загнать. Поэтому разработчики выражаются деликатно: в Divine Divinity мы будем сначала выбирать не классы, а пути (Ways) - путь Воина, путь Чародея и путь Плута.

Но путь, он на то и путь, чтобы с него можно было свернуть, если очень захочется. А посему игроку, выбравшему, скажем, путь Воина, не возбраняется обучить своего героя навыкам из пути Чародея или Плута. Другое дело, что, слишком резко свернув с наезженной колеи, мы вполне вероятно получим нечто нежизнеспособное, но хоть попробовать-то можно?

Занимательная арифметика. Каждый из путей содержит по четыре тропы (Paths), а тропа в свою очередь состоит из 8 навыков (всего 96). Плюс каждый скилл имеет пять уровней, и если некоторые просто необходимо отшлифовать до совершенства, то другие будут вполне работоспособны и на более низких ступенях развития. Так что пространство для экспериментов есть.

Нечто, немного неожиданное, но не шокирующее: в Divine Divinity нет самостоятельной магической системы. Все спеллы интегрированы в систему скиллов и подчиняются общим законам, то есть содержат по пять уровней, требуют экспу на изучение и т.п.

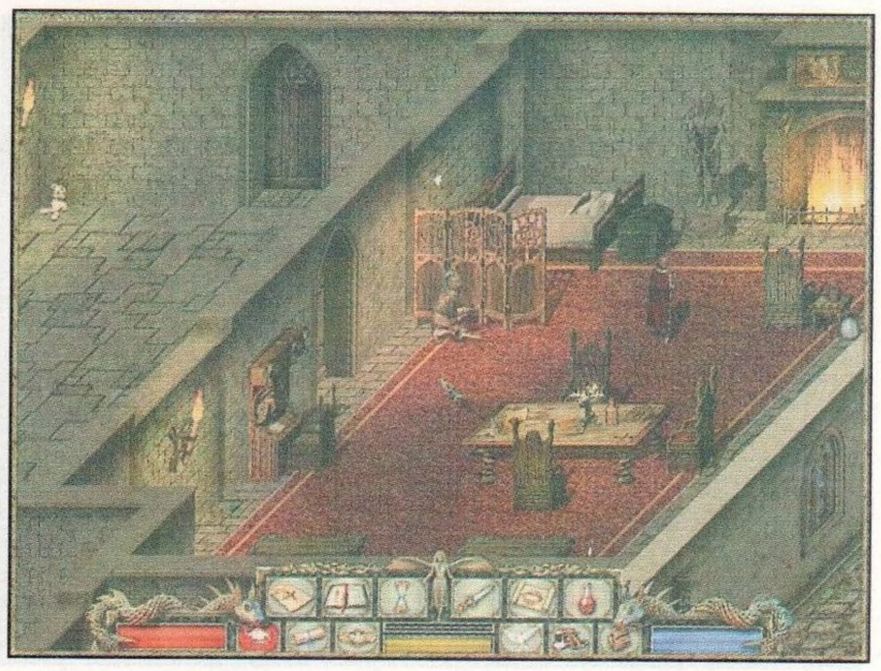
Путь Плута представлен почти всеми навыками, которые смышленый и не слишком закомплексованный человек использует для выживания в этом недружелюбном мире. Тропа Вора включает привычные Hide in shadows Pickpocket; Lockpick, Backstab, Detect traps, Boobytrap (вот это уже забавно - позволяет вору расставлять различные ловушки, убойность которых зависит от уровня скилла). На тропе Знания, среди всяких алхимий и проклятий, выделяется Necroshift. Он позволяет персонажу, точнее, его душе, на время вселиться в любое мертвое тело и управлять им как своим собственным (а собственное в это время лежит-отдыхает без сознания). На этот период все статистики меняются в зависимости от того, чье тело вы на себя "примеряете". Многие действия в этом состоянии недоступны, зато можно ходить где угодно и даже драться. Крайне полезная способность для безопасного променада по донжону! Если же вас убьют, то это необратимо – придется перезагружаться. Чтобы вернуть душу на место, необходимо найти свое на-



стоящее тело, что, кстати, не так просто. Не исключено, что, пока вы гуляли, кто-то нашел вас и прикончил. Увы, есть еще такие злыдни в мире Ривеллона, которые способны надругаться над оставленным без присмотра телом.

На тропу Талантов свалено все без разбору – и мирные Merchant с Leadership; и дьяблический Shapeshift (персонаж может принять обличье зверя); и манчкинский Wisdom (получает больше экспы). Зачем аморальному товарищу Плуту тропа Божественного, непонятно. Разработчикам, наверное, тоже, так что известен пока только один навык: Teleport. В добавление ко всем этим глухим окольным тропам все Плуты получают при генерации возможность красться, что вполне логично.

Путь Чародея представлен четырьмя магическими школами или, как их тут величают, Силами. Выделены заклинания, связанные с вызыванием и прочими околосуммонными

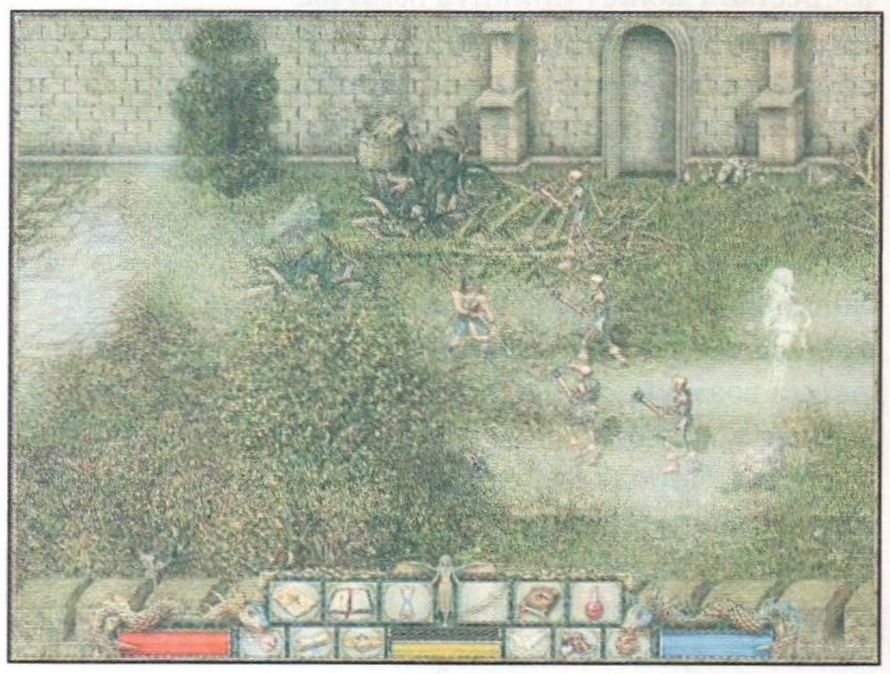


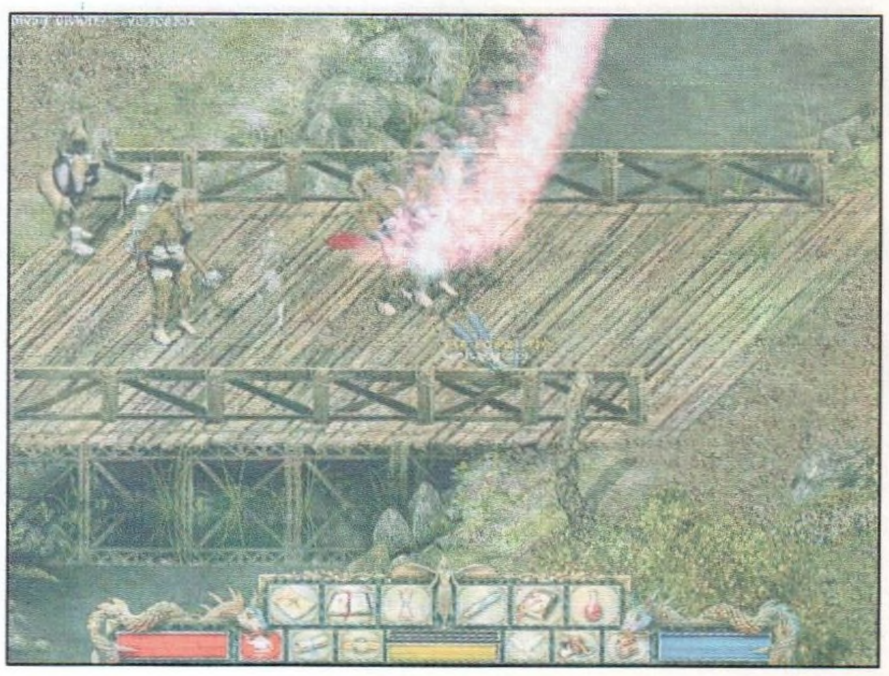
штучками; элементалистские развлечения и так называемая Power of body in spirit, отвечающая за то, чтобы и тело, и дух противника были максимально нездоровы. Четвертая школа, Силы вещей, как обычно, вобрала в себя все оставшееся – и логичный Telekinesis с Lock/Unlock; и Magic Wal или там Magic attractor (притягивает любую магию, присутствующую в окрестностях). В отличие, естественно, от Плутов, чей special move – sneaking, у Чародеев есть возможность поменяться местами с противником.

Меньше всего известно про Путь Воина: только названия составляющих его троп и некоторые навыки. Он разветвляется на Тропу специалиста (Path of the specialist); Тропу богов войны (Path of warrior Gods); Тропу воинских знаний (Path of Warrior's lore) и Тропу рейнджера (Path of the ranger). У всех воинов есть специальный ход, напоминающий Whirlwind у Варвара в Diablo II.

Поговаривают также, что есть еще одна секретная тропа, не относящаяся ни к одному из путей. Игрок будто бы должен обнаружить ее сам. Разработчики информацию подтверждают, но подробности сообщать отказываются. Всему свое время, говорят.

Навыки в Divine Divinity не даются от рождения, а исследуются. Каждый скилл стоит определенное количество экспы. Технически процесс исследования выглядит так: игрок помечает приглянувшийся скилл и узнает, сколько экспы требуется на освоение того или иного уровня. Как только нужная сумма набрана, изучение заканчивается. Часть скиллов можно поставить на изучение сразу, другие станут доступны только после освоения смежных навыков.





Герой, изучивший все навыки одной тропы до пятого уровня, становится Мастером и получает специальный бонус. Однако подобная целеустремленность потребует очень много экспы, которой, может статься, не хватит на освоение навыков из других путей или троп.

Идем по миру...

Мир Ривеллона – практически "бесшовный". Как обещают в Larian, долгих лоадов просто не будет, даже перед входом в подземелья, разве что небольшие паузы при переходах между четырьмя картами, из которых и складывается мир. Однако сами эти карты настолько огромны, что большую часть времени мы будем путешествовать по городам и весям Ривеллона с комфортом и без задержек. Жалко только, что индивидуальных средств перемещения вроде лошадей для нас не приготовили.

Сам мир обещает быть удивительно живым и динамичным. По улицам городов бегают домашние и не очень животные, в небе летают птички и бабочки, по земле прыгают лягушки. Злой герой может поубивать их всех, только пусть потом не удивляется, если хозяин убиенной коровы не захочет с ним разговаривать.

Доброму персонажу тоже лучше не расслабляться, поскольку гипотетический хозяин коровы может отказаться разговаривать и с ним или будет говорить сквозь зубы, утаивая бесценную информацию, которая вам нужна до зарезу. А все потому, что вы забыли или поленились убрать оружие из рук перед беседой, или внезапно вылезли перед ним из хайда, напугав до полусмерти.

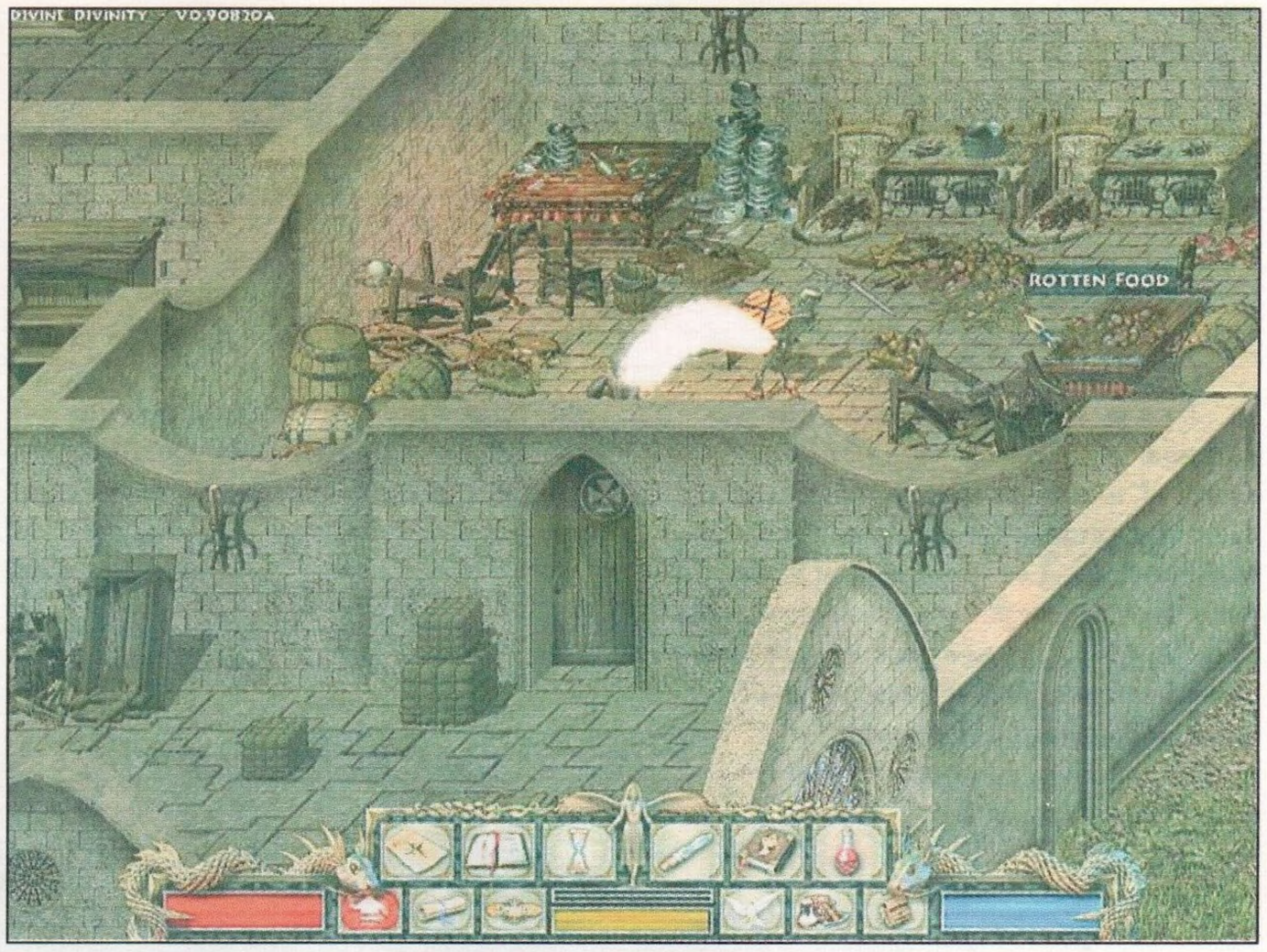
В теории пообщаться можно с любым неигровым персонажем, который встретится вам на пути. Сам процесс разговора выполнен на манер Baldur's Gate: вам говорят фразу, а вы выбираете из списка свой ответ. Как и в BG, наиболее важные диалоги озвучены. Многих неписей можно склонить на куплю/продажу, и тогда перед нами появится специальное меню с товарами от обеих сторон. Предложенную вами сделку могут и отклонить, поскольку на решения неписей влияют самые разные обстоятельства – ваше поведение в прошлом, отношения, которые сложились у вас с ними, и даже нынешний уровень инфляция ("овес нынче дорог"). Цены на товары, которые вы приобретаете в магазинах, тоже не постоянны. К примеру, в разгар войны они существенно выше, чем в мирное время. А если вас уличат в попытке сбыть краденую вещь, можете в этот магазин больше не возвращаться – выгонят.

Вообще, для многих геймеров будет откровением узнать, что ковровой дорожки, которая устлала бы весь путь к счастливому финалу, для его героя никто не приготовил. Большинство неписей продолжают жить обычной жизнью, подчиняясь собственному расписанию и привычкам, вместо того чтобы сидеть дома и терпеливо дожидаться, пока мы осчастливим их своим появлением. NPC тут ночью спят, утром уходят на работу или по другим делам, вечером направляются в таверну. И если герой не окажется в нужном месте в нужное время, потенциальный квест пройдет мимо него. Пример: мы случайно видим, как два персонажа вместе покидают некий дом. Ничего особенного, просто картинка из жизни. Зато, когда нам впоследствии сообщают, что этих двух подозревают в заговоре, мы уже знаем, где можно проверить эту информацию. А могли и не увидеть, и тогда подозрения остались бы лишь подозрениями. И таких квестов с ограниченным "сроком годности" в игре предполагается много.

Само дерево квестов обещает быть большим и раскидистым. Далеко не все из заданий вписываются в привычные схемы вроде "поди и принеси", или "убей и принеси", или просто "убей и принеси доказательство". Предусмотрены так называемые "моральные" квесты, в которых потребуется принять то или иное решение (не всегда выбирая между белым и черным). Как вам, например, такой квест: в городе свирепствует чума. У нас есть нужное лекарство, но на всех его не хватит. Кого спасти, а кому дать умереть? Если выбрать жителей бедного квартала, а богатого горожанина обречь на смерть, то его семейство навечно станет вашим врагом и может даже назначить награду за вашу голову.

Реализм без границ

"Умным" неписям серьезную конкуренцию составляют "умные" монстры. Для каждой животины написано три микроскрипта, регламентирующих его поведение в разных ситуациях: групповое, индивидуальное боевое и индивидуальное мирное. Одного и того же скелета можно убивать поразному. И не только потому, что вы любите разнообразие, а потому что монстры любят его тоже. А уж группа монстров и подавно способна преподнести массу сюрпризов беспечному игроку, привыкшему с помощью похожей тактики выносить тучи однотипных чудовищ в Дьябле. Например, одинокий скелет немедленно делает ноги и скрывается, едва завидев игрока. В случае же, если игрок настаивает на близком контакте третьего рода, он рискует попасть в засаду, на которую его выведет подставной костотряс.



И это не единственный приемчик в арсенале злодеев, так что одного накрепко усвоенного урока для будущих гарантированных побед явно не хватит. Те же скелеты могут заманить игрока в маленькую комнатку и, после того, как он туда забежал, дернуть за рычаг, находящийся снаружи. Интересно, умеют ли скелеты в Divine Divinity ехидно хихикать? Всего монстров в игре около 100 разновидностей. И если уж низкоуровневые скелеты выделывают такие штуки, то чего ждать от остальных?

Увы, пространство, отведенное под статью, сильно ограничено, поэтому оставшиеся "вкусности" придется описывать почти в телеграфном стиле (Добрый вечер, мистер Хемингуэй – И.Ж.).

В своем нынешнем варианте система комбата в Divine Divinity больше напоминает бой в стиле Baldur's Gate, хотя первоначально Larian хотела сделать его больше напоминающим Diablo. Вам не придется беспорядочно кликать по цели, достаточно сделать это один раз. Есть пауза, во время которой можно продумать тактику, отдать новый приказ, кастануть спелл, выпить потион или поменять обмундирование. В наследство от Дьяблы осталась возможность повесить на правую кнопку мыши "горячий" скилл или заклинание. В игре будет масса оружия и доспехов, причем каждая смена гардероба меняет внешний вид персонажа.

Главный герой в игре один, однако у него есть шанс обзавестись попутчиками. Но полноценной партии из них не получится: все примкнувшие неписи управляются компьютером, и даже полученный ими опыт нам не достанется.

Почти всеми предметами в игре можно манипулировать: бочки разбивать, ящики громоздить друг на друга, стулья и табуретки ломать в щепки и так далее. Больше того: разгромив в припадке молодецкой удали всю мебель в комнате и внезапно устыдившись содеянного, вы можете попытаться соорудить из обломков что-нибудь полезное - лук из останков бочки или палицу из ножки табуретки. Мелочь, а вдруг хозяину комнаты будет приятно?

Графика в игре выполнена в 2D, но с использованием 3D-эффектов. По рассказам очевидцев, застывшие скриншоты не способны передать всего очарования этой игры, сделанной любовно и почти вручную. Звучит многообещающе, тем более что мне и скриншоты нравятся.

Мультиплеера нет. Пока что игра занимает три диска, но не исключено, что к релизу их количество увеличится до четырех. Опять же по заверениям разработчиков, к октябрю-ноябрю игра будет уже в стадии беты, а все оставшееся до выхода время они потратят на поиск и исправление ошибок. Адд-оны и сиквелы запланированы, хотя все будет зависеть от того, как Divine Divinity будет встречена игровой общественностью.

Вот такая неожиданно длинная статья получилась об этой мало ожидаемой игре. За спиной у гигантов маленькая бельгийская фирма два с лишним года готовила бомбу. Взорвется ли она или, в конце концов, выяснится, что тревога была ложной? Памятуя претензии, высказанные неким критиком по поводу моего превью на Neverwinter Nights, заранее хочу оговориться. Я не обещаю, что Divine Divinity станет хитом. Я не обещаю даже, что это будет хорошая игра. Но я мечтаю об этом. Я очень об этом мечтаю...

Комментарий Ивана Жилина:

Так вот ты каким станешь, LMK, несбывшаяшаяся надежда тысяч фанатов Аркании, легкая и воздушная попытка построить мост между BG и Diablo (сколько помню, предпринятая еще тогда, когда и самого-то BG не было еще). Динамичная, потенциально очень интересная, с элементами виртуального театра, похожая чем-то на ультиму... Когда Ясма пишет свои превивы, все получается до такой степени оптимистично и прекрасно, что даже заподозрить некую грядущую игрушку в нешедевральности не позволяет совесть. И кто знает, может система, привыкшая обходится четырьмя атрибутами и кучей навыков (вот как сейчас помню, в Diablo II то же самое) действительно подарит нам ощущения незабываемого отыгрыша или безбашенного манч-броска...

А может, все это опять заморозят.

Кшаду

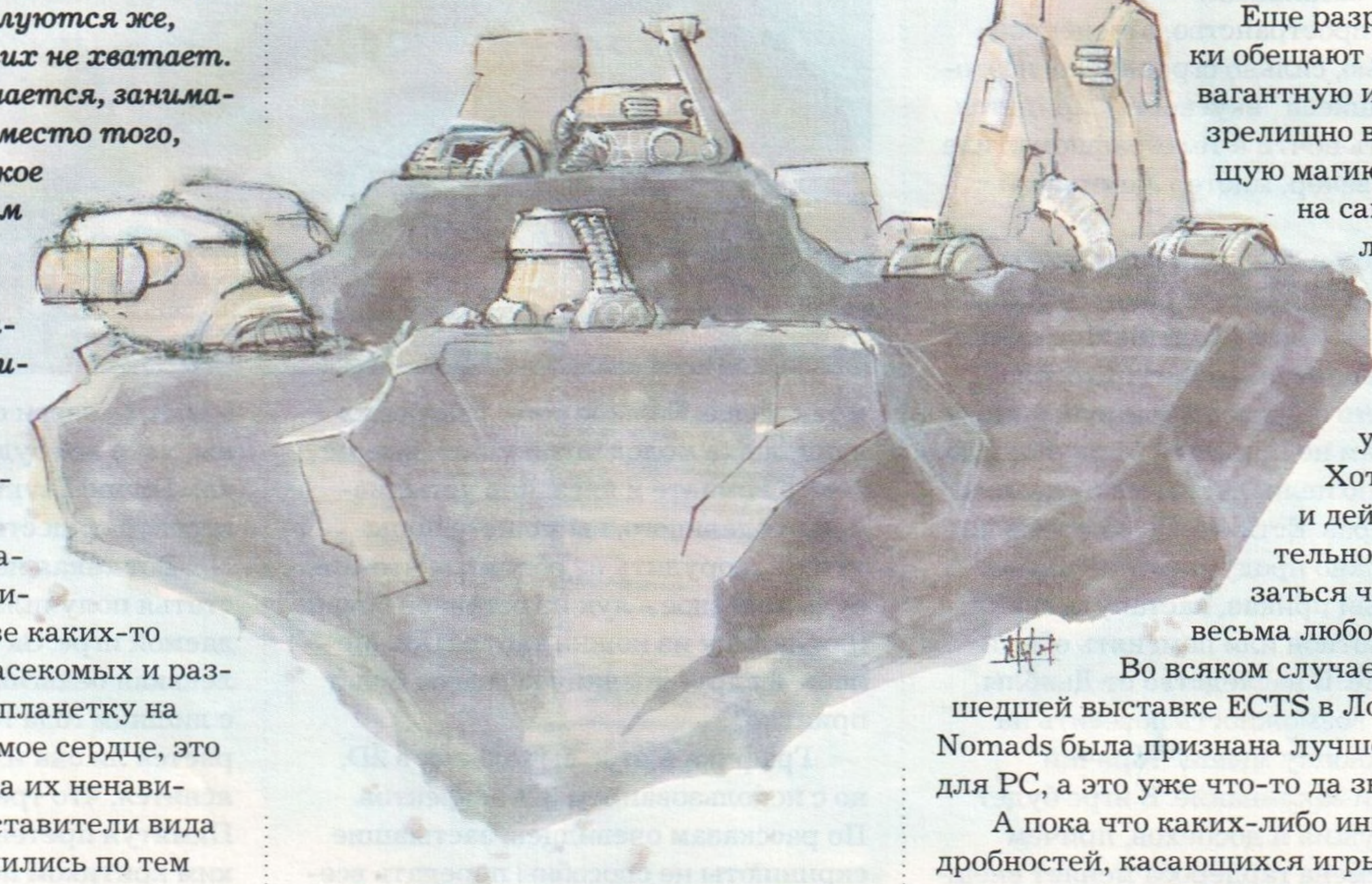
Тучки небесные

Жанр	Мета-игра
Издатель	CDV
Разработчик	Radon Labs
Дата выхода	Третий квартал 2002 года

Прямо нашествие какое-то немецких игр. Только что написал про Gorasul, и вот уже надо писать про Nomads - еще один грядущий немецкий тайтл. А ведь жалуются же, что программеров у них не хватает. А программеры, получается, занимаются всякой фигней вместо того, чтобы двигать немецкое хозяйство к очередным высотам экономического могущества...

Это все лирика была. А теперь конкретика.

В общем, жили-были люди, и была у них своя планета, Земля называлась. Но потом пришли злые бяки в образе каких-то совершенно жутких насекомых и разгрызли их маленькую планетку на мелкие кусочки (чует мое сердце, это были тараканы - всегда их ненавидел). Выжившие представители вида Хомо Саппиенс расселились по тем самым мелким кусочкам, что остались от ридной батьковщины. Ясное дело, пришлось бы им после такого катаклизма хреново, однако, хвала Аллаху, имеется в мире некий могущественный артефакт, который называется Wizard Engineer. Артефакт сей летающий и обладает огромной магической силой. При помощи его можно строить заводы, фабрики, дома, различные хитрые механизмы и даже целые города (технологический уровень всех этих благ, правда, весьма не высок - бипланы, дирижабли, но еще обещают различные магические артефакты, в общем, очередной стим-панк наподобие Arcanum).



Arcanum в миниатюре

Именно этим артефактом и предстоит управлять игроку. Кроме поддержки жизни в уже населенных частях земных кусочков, вам также надо будет заниматься и исследовательскими работами. В частности, открывать новые земли (или то, что вы там в небесах найдете). Ясное дело, рано или поздно вы нарветесь на кого-нибудь, кто с вами будет в корне не согласен, и тогда придется перековывать орала на мечи. Словом, все как всегда.

Как вы, наверное, уже догадались, с жанровой принадлежностью Номадов не все чисто: как-то уж слишком наворочено. Оно и действительно так. Разработчики нам обещают невероятную смесь RTS, RPG и Action в одной отдельно взятой игре, такой вот букет жанров для любителей эклектики. Основными средствами передвижения внутри игровой вселенной будут, разумеется, всякие летающие механизмы. Нам обещают, что всем, на чем в игре можно будет летать, игрок получит возможность управлять лично. Если ему этого, конечно, захочется.

Понятное дело, что все эти события будут разворачиваться в полностью трехмерном мире. Специально для Nomads разработан новый графический движок - Nebula Device (между прочим, разработчики движка предлагают его всем на халяву: мол, бери, кто хочет, и пользуйся на здоровье). Судя по скриншотам, движок как движок, не лучше и не хуже других. Вообще, на мой взгляд, очень трудно судить о чем-либо по скриншотам в принципе как вообще, так и в данном частном номадском случае.

Еще разработчики обещают экстравагантную и весьма зрелищно выглядящую магию, что, на самом деле, может означать что угодно. Хотя может и действительно оказаться чем-то весьма любопытным.

Во всяком случае, на прошедшей выставке ECTS в Лондоне Nomads была признана лучшей игрой для PC, а это уже что-то да значит.

А пока что каких-либо иных подробностей, касающихся игры, найти мне не удалось. Что, впрочем, и не удивительно, ибо игра запланирована к выходу аж на третий квартал будущего года. Так что ждать нам Номадов еще и ждать.

Комментарий Ивана Жилина:

С одной стороны, практически ничего и не сказал. С другой стороны, малопонятно, каким боком сии бродяги вообще к нашему разделу относятся. Но с третьей – игру действительно признали лучшей на недавней лондонской ярмарке тщеславия (я не читал Теккерея, я просто выпендриваюсь), так что хотя бы просто оповестить читателя о ней нужно было. Шеф сказал.

Игра вместила
в себя все жанры:

- Action
- Strategy
- Adventure
- RPG

ExcaliBug - крошечные Великие Герои. Добро пожаловать в волшебную страну ExcaliBug, где вот-вот разгорится битва между Светом и Тенью. Жизнь миллионов крошечных жучков зависит от исхода предстоящего столкновения. И только небольшая группка отважных насекомых решила вступить в эту вечную борьбу между Добром и Злом. Даже человеческие боги не смеют вмешиваться в этот мир. Но они преподнесли в дар маленьким Героям кусочек легендарного меча Экскалибур - волшебного меча короля Артура. Подарок богов поможет установить баланс Великих сил.

- Более 40 героев и у каждого свои характер и личные качества
- RTS, ролевая игра и Adventure, все жанры в одной игре
- 3D движок последнего поколения
- Более 15 мнут великолепного видео, увлекающего игрока в мир приключений четырех крошечных героев.

ExcaliBug

Системные требования:

- Minimum Pentium 200 Mhz
- 64 MB RAM
- CD-ROM 8X
- 8 MB Direct X comp.graphic card
- Direct X comp. Sound card
- Mouse
- 600 MB of HD free space

ENIGMA

dinamic MULTIMEDIA

Русс Бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 DINAMIC Multimedia. ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;** e-mail: **office@russobit-m.ru;**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru;** телефон технической поддержки: **212-27-90;**
e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru;**
заказ дисков через Интернет: **shop@russobit-m.ru**

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

Под колпаком

Илья Николаевич

Вы можете отказать человеку в любви
или денежной ссуде,
но, если он хочет драться, вы должны
оказать ему такую любезность.
Ф. Данн

Жанр	RPG
Издатель	Shoebox
Разработчик	Piranha Bytes
Требуется	Pentium II 233, 64Mb
Рекомендуется	Pentium II 233, 64Mb, 3D-уск.

Помнится мне, еще когда "Навигатор" даже и не помышлял том, чтобы справлять пятидесятый свой юбилей, в новостях нет-нет, да и проскакивала какая-нибудь информация об игре Gothic, находящейся в разработке у забугорных товарищей из Piranha Bytes. Время шло, журнал взрослел, рос и мужал, а игра все делалась, и делалась, и делалась...

Так и заглох процесс, про проект забыли, однако, как это обычно в таких случаях бывает, разработчики взяли, поднапряглись и практически закончили давно похороненную игру. Совсем недавно на просторы Всемирной Паутины вылезла демо-версия Gothic, поэтому я, получивший диск с оной из рук самого главреда, спешу поделиться впечатлениями.

Тут-то во второй раз сработали злосчастные законы Мерфи: магия подвела старичков в смешных остроконечных шляпах и купол получился несколько большим, чем они рассчитывали

Кино про это

Будучи солидной и где-то даже довольно-таки толстой и увесистой, демка Gothic не обделена заставкой, сделанной явно на игровом движке. Смутные подозрения о качестве оного пока что отбрасываем в сторону – заставка для того и делает демо-версию в два раза толще, чтобы мы могли всецело проникнуться захватывающей интригой и сюжетом, которые легли в основу данного произведения.

Итак, жило-было одно могучее и вполне воинственное королевство. Жило хорошо, небедно, сокровища в королевских подвалах водились немалые, добрыми молодцами с двуручниками наперевес земля этого королевства была богата, да и девушек небесной красоты в землях тех было немало. Короля своего народ любил. А чего же не любить, когда живет страна в мире и согласии, процветании и благоденствии.

Однако, как это обычно водится в нашей жестокой жизни, такое безбедное существование королевства не могло продлиться долго. Законы Мерфи ведь никто не отменял, поэтому, согласно оным, напала на то государство орочья орда. Орки, понятное дело, были обычными варварами, которым в военном искусстве далеко до бравых воинов в сияющих доспехах, однако орков было не то что бы очень много, а вовсе даже тьма, поэтому нелегко пришлось королевству. Правда, армия у него была солидная, но то ли у орков кожа была

Наш любимый король

тверже, чем та, на которую было рассчитано местное оружие, то ли просто оружие плохонькое было, в общем, ломалось оно постоянно, поэтому местная оборонная промышленность пахала на полную катушку. И, кстати, стала испытывать острую недостачу качественного сырья, то есть самой обычной железной руды. Что делают в таких ситуациях? Правильно, сгоняют на рудники заключенных со всей страны и слезно требуют от них сдачи двадцати-тридцати норм в день. А чтобы воля стала для товарищей понятием запредельно далеким и где-то даже призрачным, местные маги решили сотворить вокруг рудников магический купол, который сведет на нет всякую тягу заключенных к вольной жизни. Тут-то во второй раз сработали злосчастные законы Мерфи: магия подвела старичков в смешных остроконечных шляпах и купол получился несколько большим, чем они рассчитывали, поэтому сами они оказались внутри. Наверное, не стоит рассказывать, что с ними сделали обезумевшие от кротовьей жизни в шахтах заключенные.

Но самым интересным является то, что теперь благополучие королевства целиком и полностью зависело от людей, сидящих под куполом: поскольку никто не мог ни попасть внутрь, ни выйти наружу (магов-то, которые эту кашу заварили, угрохали), то никто не мог прийти и взять руду у злобных узников купола. Правителю пришлось расчехлить королевские сокровища и покупать железо по коммерческим ценам.

Однако пришло время рассказать и про нашего героя. Товарищ явно совершил какое-то преступление, потому что мы застаем его в процессе отправки внутрь купола (тут мы имеем неувязочку, потому что внутрь, как и наружу, ходить вроде как нельзя, ну да оставим этот факт на совести разработчиков). Непосредственно перед пинком по немягкому месту ему делают предложение, от которого отказаться, понятное дело, очень трудно: если он доставит некий свиток главарю шайки, орудующей в шахтах, то он может просить все, что пожелает. Естественно, он соглашается и...

Интересно, если купол был непроницаем настолько, что силой руду отнять было нельзя, каким образом ее умудрялись покупать? Разум Ивана Жилина пасует и не может ответить на этот вопрос (И.Ж.)

Приступим к...

Здесь-то мы и берем управление "засланцем" в свои чуткие руки. Начало не предвещает ничего хорошего: наверху дали под зад, по прибытии на место просто настучали по морде, а потом заявили, что персона настолько ничтожна, что даже имя наше никого не интересует. Это, правда, не страшно – из-за некоторой недоделанности игры товарищ имени своего просто не говорит. Ну и не надо. Идем дальше и не устаем удивляться графике, героя окружающей (об этом – ниже), и явной живописности интерьеров. Хотя, оно и понятно, рудники, земля изрыта, повсюду заброшенные и полуразрушенные шахты.

Наверное, уже стоит рассказать, как же вообще все это выглядит и играется. На ум приходят стойкие ассоциации с Ларой, незабвенной Крофт: тот же вид со спины, те же попытки ужимок и прыжков, однако все неприличные аналогии мгновенно отпадают, стоит нам только с головой окунуться в...

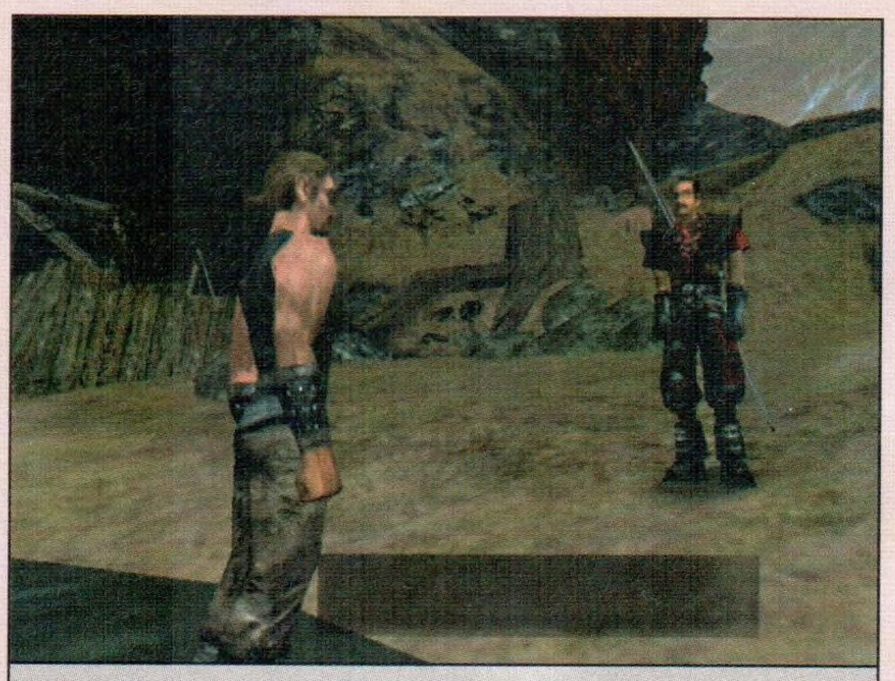
Интерфейс!

Много игр я повидал на своем веку, однако такого странного и запутанного управления, тем более в RPG, мне не встречалось никогда. Складывается впечатление, что игру делали для людей, которые, несмотря на 21-й век за окном и повсеместную компьютеризацию российской глубинки, так и не обзавелись хвостатым манипулятором типа "мышь". Странные предчувствия появились уже в процессе посиделок в главном меню – вследствие отсутствия привычного курсора настроить что-либо было довольно проблематично. Правда, в игре мышь все же заработала, но вожделенного курсора я так и не увидел.

Однако самое страшное началось потом, когда уже в игре я нашел первого кандидата на место в inventory, тогда еще девственно пустом. Собственно, самого inventory я еще даже в глаза не видел, но куст малины, который мне услужливо подсветили на экране, я не смог не захотеть прикарманить. Прошло 15 минут, а куст все еще рос там, где ему повелело расти начальство, – я все еще искал клавишу, которая бы отвечала за подбор предметов. Видимо, не зря главред напутствовал меня, вручая диск с демой: "Ты это, read the...э...following manual, а то там такое управление...". Вспомнив напутствие, я ознакомился с прилагающимися к деме документами, и - о чудо! - малина мгновенно стала подбираться, кирка послушно легла в инвентарь, а старый и ржавый меч занял достойное место на нашем ремне. Но кто ж мог догадаться, что для того, чтобы совершить в этой игре практически любое действие, нужно синхронно использовать мышь и клавиатуру. Хотя нельзя не сказать, что после небольшой практики такое управление не только перестает действовать на нервы, но и начинает казаться удобным.

Перипетии и прочее

Поборов фашистско-спартанский интерфейс, можно наконец-то присту-



Первый встречный оказался вполне симпатичным малым

Издалека город выглядит очень даже прилично

Самый злобный монстр из имеющихся в наличии

пать и к главной цели – к освоению окрестностей и вычленению интересных элементов грядущей игры. Сначала – первое. Второе – на второе, следовательно.

Итак, побегав вокруг живописных горнодобывающих руин и поговорив со встреченным народом, мы узнаем много нового и интересного. Во-первых, под куполом существует три лагеря, два из которых, в основном, бандитские, однако нам удалось попасть в тот единственный, который ведет мирный промысел железной руды и уголовный кодекс старается чтить. После заявления о том, что в нашем кармане лежит письмо какой-то шишки с той стороны купола, народ начинает смотреть в нашу сторону боязливо, но уважительно – курьеров, находящихся на службе у магов, стоит уважать, а то мало ли...

В общем, немного освоившись с происходящим, можно отправиться на охоту. Местные просторы способны предоставить для желающих возможность ознакомиться с боевым режимом игры, включающимся магической клавишей "пробел", несколько типов целей, которые объединяет только одно: все они достаточно безобидны. Хотя колченогие птицеящеры могут и заклевать, буде охотник окажется уж на редкость медлительным и флегматичным.

Приступив к активному противостоянию нападкам, скажем, злобных и ползучих тараканов, нельзя не заметить, что бои в Gothic проходят в реальном времени, причем с явными элементами такого игрового жанра, ныне почти забытого в нашем светлом "PC only & forever" отечестве, как файтинг. С успехом используя все тот же страшный интерфейс, боевая система позволяет проводить разнообразные удары как с использованием оружия, так и обычные, немудреные, типа затаптывания ногами. Также не возбраняется использовать связки ударов, что немедленно приводит к существенным потерям живой силы в стане противника.

Под куполом существует три лагеря, два из которых, в основном, бандитские, однако нам удалось попасть в тот единственный, который ведет мирный промысел железной руды и уголовный кодекс старается чтить

О вечном

Сказать о Gothic что-либо как об RPG пока возможным не представляется, потому что демо-версия слишком уж коротка, особых сюжетных ходов в ней не наблюдается, а задача заработать экспы хотя бы на один уровень представляется довольно затруднительным процессом. Однако несколько слов об общем устройстве сказать можно. Никаких классов и прочих модных штучек не будет: несколько умений, несколько резистов, как в Diablo. Alignment – тоже не для нас, потому что персонаж нам выдали готовый. Извольте пользоваться тем, что дают. Спартанская простота.

Хотя лично мне очень понравились диалоги – всегда есть множество различных способов продолжить или поддержать разговор, как с "доброй", так и со "злой" точки зрения. Любители подколоть собеседника тоже не уйдут обиженными, тем более что уже в демоверсии озвучка этих самых диалогов очень и очень прилична.

Готика в серых тонах

По демо-версии можно доподлинно и вполне объективно оценивать только один момент грядущей игры – графику. Gothic вовсе не является исключением, и после первых минут знакомства с демонстрационной версией с графическим оформлением оной становится все целиком и полностью понятно. Скажу сразу – не фонтан. Движок явно рассчитан на гораздо большие производственные мощности – об этом можно судить и по довольно красивым ландшафтам, и по вполне кинематографичному небу, безмятежно раскинувшему свои просторы над нами и всем остальным. Однако это "все остальное" как раз вовсе и не фонтан. Быть может, сказывается большое количество объектов, попадающих в поле видения одновременно, однако в горячо любимой мной игрой Vampire: Masquedrade качество картинки было на порядок выше при, кажется, точно такой же насыщенности мира всяческими объектами. Полигонов явно пожалели, и эта нехитрая мысль всплывает в мозгу каждый раз, когда в полє зрения попадает очередной персонаж или сколь-нибудь значимый предмет интерьера.

Подвели и текстуры – при всем своем очевидном разнообразии они все настолько однообразно серы, что порой, глядя на картинку, хочется откровенно зевать. Поэтому обозреваемые окрестности совершенно не радуют, и все, что хочется постоянно видеть, – это голубое небо, вид которого нам закрывает своими разноцветными переливами магический купол.

Подождем

В общем, скажу я вам такую вещь: сейчас это оценивать крайне трудно – сказывается и невероятная глючность продукта, и неоднозначное восприятие интерфейса, и, в большей мере, скучность графики, но ежели господа из Piranha Bytes соблаговолят исправить хотя бы какие-нибудь недочеты и снабдят конечный продукт хорошим продолжением сюжета, то у них выйдет вполне приличная игра. Не RPG в стандартном понимании этого слова, но нечто фэнтезийно-приключенческое. Подождем.

Комментарий Ивана Жилина:
Never turst a hippy. Никогда не доверяй трехмерной реалтаймовой ролевой игре, если это не даггер или его продолжение (и это-таки не даггер). Если в RPG число параметров сравнимо с Дьяблой и при этом отсутствует дьябловская же динамичность и вечно живой дух кровопускания, а, напротив, присутствуют потуги на некую серьезность и недетскость, – это ерунда. Или будет ерунда, как в нашем случае.

Вероятность того, что Gothic окажется ерундой, расцениваю процентов в 85.

«Перед нами игра совершенно нового жанра – космическая тактическая стратегия с золотистыми вкраплениями RPG!»

– TGW.ru

STAR TREK ТЕНЬ ДОМИНИОНА

Сбалансированный сплав тактики и быстро сменяющегося действия – никакого сбора ресурсов или строительства баз, только космические сражения во всем их великолепии!

Бесконечное разнообразие стратегий – берите корабли противников на абордаж и расширяйте свой флот за счет трофеев. В зависимости от миссии вы можете оснастить свои корабли десятками различных видов оружия и снаряжения!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

infinite loop
Новые миры, новые герои.
www.infinite-loop.ru

PAN INTERACTIVE

Paramount
A VIACOM COMPANY

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

GIZMO

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Константин Подстрешный

EXTRA! **Daily Arcanum** EXTRA!

Price 2 Coins **The best source of News-worthy Items in Arcanum** **Price 2 Coins**

Жанр	RPG
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	Troika Games
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сбалансированность
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Они не любят механизмов более сложных, чем удавка, дубинка или "люггер"... Они редко бывают выше трех футов, но вполне способны справиться с существами вдвое меньше их, особенно если удается спрыгнуть на него откуда-нибудь сверху.
Кении Д., Бэрд Г. К. "Тошнит от колец"

Испортить ожидание этой игры не могло ничто, ни отсрочки релиза, ни огромная демо-версия (возмущенным нашим читателям, которые так и не смогли ее установить, напомню, что предварительно нужно высвободить на С не менее 200 Мb для разархивации вспомогательных файлов). Ни украденная в начале июля из недр Sierra сырая, но вполне играбельная версия, ласково прозванная посетителями нашего форума "Арканум П.". Продаваемый под черным стягом, не прошедший тестинг продукт приоткрыл ручеек читательских писем в редакцию с требованием эту самую версию обозреть. Оно, конечно, и по "П." можно было, но хотелось именно полной версии.

А почему хотелось полной версии?

Потому что Arcanum – это же игра, которую мы ждали.

Месть сухофрукта

Ворованный полуфабрикат совершил премерзкое дело – он убил Arcanum для большинства наших читателей. И дело даже не в том, что присутствовали программные ошибки почему-то именуемые в народе "глюками" ("глюк" – это по-немецки "счастье", а какое тут счастье, когда сейвы не работают?). "Арканум П" был совершенно несбалансирован, магия жестоко попирала технологию. А ведь подавляющее превосходство волшебства в подобной игре многим игрокам с техническим образованием глубоко омерзительны. Ведь в этом-то и заключается основной пунктик игры – тонкое равновесие магии и технологии. Как можно оценивать сбалансированность, когда большинство врагов от мелюзги до толстых боссов бесславно гибло от Harm`a – заклинания первого уровня? Чтобы проникнуться тяжестью потери, представьте, что в Fallout возле бункера 13 на скелете в синем комбинезоне вы находите Gauss Rifle с бесконечным боезапасом.

А поскольку все, кто хотел, игру себе уже купил, причем три месяца назад, даже меркантильные пираты, не решились издавать ее по второму разу. Изобилия коробочных версий в магазинах, тоже, как понимаете, не наблюдалось.

Заводной маринад

А между тем, игра хороша. Не так безумно хороша как Fallout, но и не так "хороша" как Anachronox. Она хороша в меру. Скажем, если бы можно было построить шкалу хорошести, то Arcanum занял бы на ней место где-то между Diablo II и шоколадными эклерами.

Огромный, действительно огромный мир, сравнимый скорее с Ultima On-line, чем с Baldur's Gate`ом. Разработчики нам не врали! (Ну, может, капельку, совсем чуть-чуть – как дань традиции.) Однажды, решив пройтись от одного города до другого пешком, битых полчаса брел по лесу (с большой пользой для себя – нашел много цветов, понаделал из них лекарств), но на карте мира не сдвинулся даже на полсантиметра. Это впечатлило.

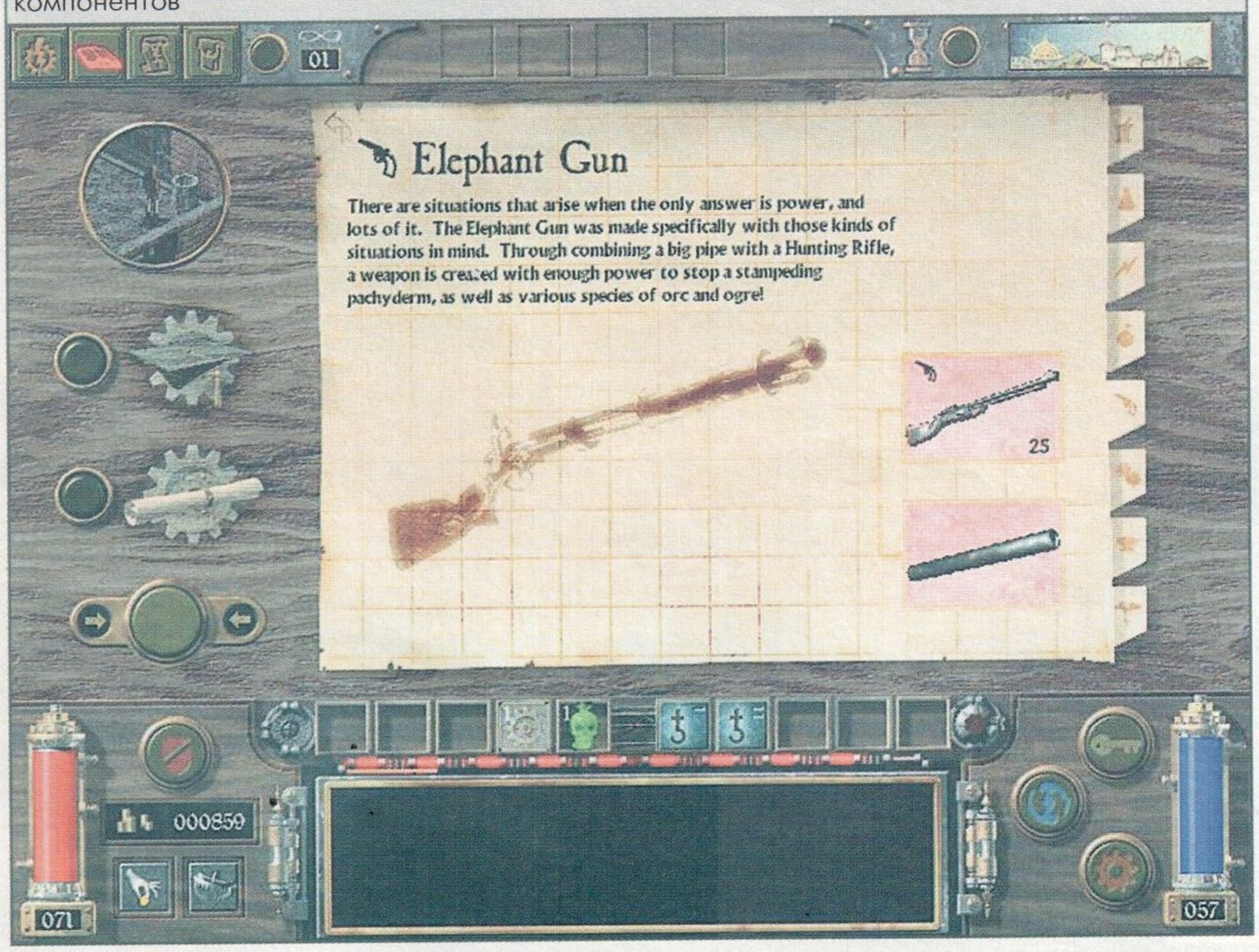
Приходим, мы значит в город, и вместо десятка строений, символизирующих столицы великих империй, перед нами средних размеров населенный пункт, домов так с полсотни, в переплетении улочек можно (легко!) заблудиться. Это тоже впечатлило.

Fallanum

Разработчики смеются над своим творением?

Над Fallout`ом в Arcanum`е издеваются часто и со знанием матчасти. То в музее встретишь чучело двухголовой коровы, то нет-нет Вирджил, да обмолвится и назовет моего полуогра Chosen One. А механическая броня, для которой вместо реактора нужен паровой движок – метко запущенный камень в бункер Братство Стали. Да и кто может сделать пародию на оригинал лучше, чем создатели оригинала?

Все, абсолютно все вещи в этой игре, будь то винтовка для охоты на слонов или очередная порция химии для изменений характеристик вашего персонажа собираются из двух компонентов



Как это ни отвратительно звучит, огнестрельное оружие рулит в реалтайме, а с появлением снайперской винтовки - и в пошаговом режиме

Прослеживающаяся в последнее время приставочная тенденция к превращению мегаполисов в суррогат из трех магазинов, пары жилых домов и таверны зарублена на корню. На нас с экрана смотрит последователь Wizardry и Eye of Beholder, вы замучаетесь искать этот проклятый дом 44 на Devonshire Way.

Сотни NPC, не без стандартных RPG'шных условностей, но с кучей скриптовых моделей поведения. Попробуйте, играя за эльфа, наложить на короля гномов заклинание, повышающее харизму, в ответ услышишь все, что он думает о мерзких эльфах, которые лезут в чужие мозги. Впечатлило - не то слово.

Но самый поразительный и яркий букет ощущений получаешь, играя за персонажа с интеллектом 4. При этом мой полуогр, еще и обладал бэкграундом Lady's Man. Дамский любимчик, пускающий слюни, вел удивительные по красоте диалоги.

Болеем

Редактор попал в психбольницу

С прискорбием сообщаем, что один из авторов нашей газеты, после сдачи номера был направлен в желтый дом с диагнозом раздвоение личности. То он кричал, что он эльф и требовал вернуть его магический посох и кольцо (хорошее кольцо: +25 ко всем резистенсам), то утверждал, что он гном и просил срочно принести ему обрезок трубы и пару шестеренок, хотя на самом деле он от рожденья полуогр. Мы надеемся на скорейшее выздоровление коллеги и возвращение в ряды нашего коллектива.

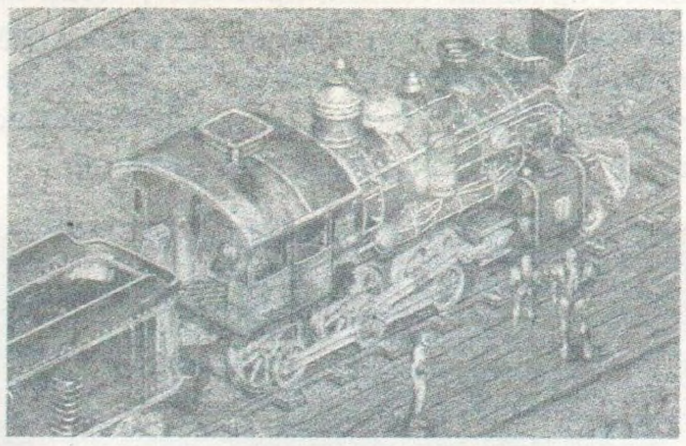
На посохе магическом неслабый набалдашник

Терри Пратчетту принадлежит замечательная фраза: "Самое дурацкое в магии то, что ты тратишь двадцать лет, чтобы выучить заклинание и вызвать к себе в спальню обнаженных девственниц, но к тому времени, ты даже вспомнить не сможешь, зачем тебе эти девственницы понадобились". Вот 20 лет назад написал, а прямо точь-в-точь про Arcanum (в таком общем плане, не про девственниц). Набираешь экспу, мечтая об огненном элементале, а в итоге оказывается, что преспокойно мог обходиться без ходячего воплощения пирокинеза.

Прежде всего, за мага играть легко. Это не дьябла с хроническим дефицитом синьки, завалы бутылочек в магазинах и базовые знания ботаники, снабдят начинающего колдуна практически бездонным запасам маны, и никакой молнии на лбу не потребуется. Черные некроманты шагают по миру Арканума, их топот отдается в головах гномов – страшный-престрашный сон техника. И сон, к сожалению, вещий. Собственно магических школ целых шестнадцать штук, как жизненно необходимых, так и просто полезных, и тех, которые что называется "в нагрузку". Основополагающими являются две школы некромантии. Белые некроманты оживляют мертвых, а черные их умерщвляют – своеобразный круговорот трупов в природе. Второй по важности идет Conveyance с невероятно удобным телепортом. Но приедается магия достаточно быстро, в ней нет изюминки, а также яблок и слив. Волшебство развращает. Уподобившись блохе, герой начинает прыгать по карте, беспорядочно выполняя квесты, шушукаться с эльфами и подумывать, а не

Паровоз

Ужасное порождение прогресса или новое чудо техники?



Телепортация и, пардон за мой французский, пешкарус – отныне не единственные способы передвижение по континенту Arcanum. С недавнего времени крупные города соединили железнодорожные линии. Это вызвало бурный протест магов. Но по утверждению Гилберта Бейтса, никакой опасности нынешняя версия паровозов-XP представлять не может, а все придирки магов вызваны банальной завистью. В конце концов, сейчас 90-е года и в Таранте уже долгое время действует метро. Кроме того, для тех молодых волшебников, которые все еще не освоили телепортацию, предусмотрены специальные вагоны, удаленные от головы состава, дабы их магическая аура не мешала паровозу тянуть поезд.

накопить ли ему 50000, чтобы купить собственный парусник. Да и вообще кто играет за мага? (*По последним данным процент таких заблудших овечек весьма высок – прим. ред.*) Неужели вы еще не успели перебить всех Баалов шаровыми молниями в Балдурсе?

Шестеренки большого города

Если за мага играть легко, то за техника играть весело. Можно собрать металлических паучков, и они будут за тобой бегать, можно находить чертежи и по ним мастерить древнее оружие. Можно создать ужасные по своей разрушительной мощи прототипы, которые вам почти наверняка не понадобятся, но это и не главное. Важно, что если соединить электрический посох и снайперскую винтовку, то получим воплощение мечты Николая Тесла. А поинтов на все умения катастрофически не хватает. Ужасно!

Технических дисциплин восемь, в два раза меньше, чем у магов (такая, на первый взгляд, чудовищная несправедливость с лихвой окупается схематиками, на которые не нужно тратить драгоценные уровни). Безусловно, есть много замечательных наук, например Herbology, особенно если вы всегда завидовали аптекарям, но статья УК об изготовлении и хранении наркотиков удерживала вас от занятий на практике. Но главная дисциплина, которое считают своим долгом развить все – Gun Smithy. По количеству оружей-

ников континент Арканум может поспорить с произведениями Ван Вогта. Если техник – значит делает стволы. Это не панацея от монстров, не удовольствие и не наказание, это - карма. Процентов 30 от игрового времени техник проводит, бегая по магазинам в поисках пары нужных ему железяк. После чего собирает какой-нибудь Bronwyck`s Gun и с чистой совестью засовывает его в инвентарь подальше.

Вот я, например, из Repeater Rifle и Fire Obstruction однажды собрал чудный огнемет. Ах, огнеметы, вы уважает огнеметы? Если в игре есть хороший, без дураков огнемет, то это же потенциальный кандидат на место жены. Кто из нас не любил поймать в пустыне компанию рейдеров (женского полу) и не поджарить их доброй струей напалма? Чтобы дурехи знали на будущее, что Чозен Ван не любит женщин с зеленым хаером. А огнемет в Arcanum красивый (хотя и с неоправданно узким радиусом действия), им приятно пользоваться, его приятно держать в руках, его удобно держать в руках. Покупайте наши огнеметы.

Да, однозначно, есть о чем мечтать гномам.

Объявления:

Пропал Вирджил (пробег 15000 миль). В хорошей броне, с пиротехническим топором и еще огнемет (ой-ой... огнемет!), гад такой, с собой утащил. Буду благодарен за любую информацию.

Tarant, Devonshire Way, дом 76 (спросить постоянного клиента)

Как достать меч в центре Ancient Maze? Динамит и телепортацию не предлагать.

Caladon, Dragon Turnabout, дом 22

Дорогой незнакомец, которого я встретила на празднике в честь богини Гештианны. Все это время я думаю только о тебе. Верю, надеюсь на новую встречу, жду!

Твоя девочка с косичкой и чайником

Ищу шестеренки и обрезок трубы.

Tarant, психбольница города Таранта, пациент №47

Что в газетах пишут? Да вот, в Каладоне маньяк какой-то объявился, женщин потрошит...

Графика

Ну, вы в курсе, спрайты там всякие.

Нас не догонят

То самое кольцо, которым пугала нас демо-версия, на проверку оказывается всего лишь зацепкой, тонкой ниточкой, ведущей к клубку интриг, запутанному темными эльфами. Этакой верхушкой айсберга, на которую с радостью бросается игрок. Чтобы далеко заполночь, где-то на Isle of Despair, схватиться за голову и пойти наконец-то спать.

Игра предлагает огромное количество квестов: практически у каждого уважающего себя NPC есть куча проблем, которые они с удовольствием скинут на чужие плечи. От уборки огорода, до политических убийств. Король в изгнании. Даже целых два. Дочка фермера, которая днем девушка, а по ночам в оборотня превращается и папенькиных кроликов хрумкает. Гномы, потерявшиеся в собственном подземелье. Могилки рыть по ходу сюжета опять же заставят. Фаллаутовские, короче, квесты, не то что бы излишне заумные, но так и подбивает пустить в ход огнемет (а-а-ах... огнемет!).

Arcanum делает людей счастливыми

Со времен Fallout большую часть прогрессивного человечества тревожил вопрос – почему, чтобы стать героем, нужно непременно спасти Мир, а чтобы негодяем – всего лишь спалить из огнемета (о-о-о... огнемет!) пару грязных сорванцов? Странное понятие репутации, на которую откладывает неслабый отпечаток раса героя. Гномы не любят эльфов, эльфы не любят орков, орки не любят людей, а люди никого не любят. И если вы надавали по ушам полуограм, то это совсем не значит, что эльфы перестанут с вами здороваться.

Отсюда же и подбор физиономий в компании. Есть, конечно, субъекты вроде

гнома Магнуса или бабника Вирджила, которых сюжет насильно записывает нам в друзья. Но большинство хороших (или плохих, если пара грязных сорванцов так и не вернулась домой) напарников следит за моральным обликом своего босса и его нарастающей симпатии к магии или технике. Это только верная псина на ваши поступки не реагирует (любит хозяина шибко сильно), и птицеяды механические (им вообще все до лампочки), а компаньоны только и ждут случая сделать ноги.

Хочешь похудеть - спроси меня как

Покупай Arcanum (в комплекте поставляются выразительные черные круги под глазами и хроническая бессонница).

Мы только что стали свидетелями удивительного события. Игра с посредственной графикой, без всяких новаторств в геймплее, да и по сути своей не более чем ремикс Fallout`а с эльфами. Игра, единственная оригинальная составляющая которой - не избитый пока паропанк. Хотя у него все еще впереди, через полгода не отмахаться будет от паровых Гендальфов. И такая игра вполне может стать не только лучшей RPG года, но и вообще лучшей, до выхода следующей игры от Troika Games.

Mediateka 2002

первая московская специализированная выставка мультимедиа-технологий

Future is now...

20 – 23 марта 2002

Москва, Новый Манеж

Под патронажем Комитета по науке, образованию и культуре Совета Федерации РФ и при поддержке:

- Комиссии по выставочной и ярмарочной деятельности при Правительстве РФ
- Министерства образования РФ
- Министерства экономического развития и торговли РФ
- Департамента поддержки малого и среднего предпринимательства Правительства Москвы

Тематические разделы выставки

МУЛЬТИМЕДИА-ПРОДУКТЫ

- Прикладное программное обеспечение для мультимедиа
- Образовательные и информационные программы
- Развлечения. Игры. Музыка

МУЛЬТИМЕДИА-ТЕХНОЛОГИИ

- технологии создания, записи и тиражирования на компьютерных носителях

Участие в выставке - от 350 у. е.

Организаторы:
НП "Центр предпринимательской инициативы",
Компания Multitech Ltd
Оргкомитет: тел. 203-9325, 103-7374, факс 203-5234,
e-mail: mediateka@yandex.ru

На вопросы Навигатора отвечает Рафаэль Латигуй – арт-директор Pendulo Studios

Константин Подстрешный

Бегство вовремя должно приписать такому же мужеству свободного человека, как и битву; иными словами – человек свободный выбирает бегство с тем же мужеством или присутствием духа, как и сражение.
Спиноза

Они убили Вилли!

Runaway ждали, но не надеялись, что он будет так хорош. Игра подобна дуновению ветерка в затхлом склепе, похожа на семнадцатилетнюю девушку, бродящую по древнему кладбищу возле надгробий с надписью "Здесь покоится Роджер Вилко". Маленький просвет в грозовых облаках со времен The Longest Journey, красивая, интересная... Хорошая игра, короче говоря.

Но как малоизвестным испанским разработчикам удалось создать такую игру, оставалось полной загадкой. Поэтому, подготовив несколько вопросов, мы отправили их из суетливой Москвы в тоже не самый спокойный город Мадрид (тут следует сказать отдельное спасибо Наталье Тихоновой из "Руссобита-М" за то, что она познакомила нас с Pendulo Studios). А сами по второму разу начали проходить технологическую демо-версию Runaway.

Навигатор Игрового Мира: Не обижайтесь, но мы совсем ничего не знаем о Pendulo Studios (то есть о вас), ну просто абсолютно ничего. Кто вы? Чем занимались до того, как начали создавать Runaway? Как вообще в Испании живется разработчикам?

R.L: *Pendulo Studios - маленькая компания, расположенная в Мадриде и специализирующаяся на разработке адвентюр. Ядро команды составляют три человека, но еще мы работаем с четырьмя десятками профессионалов в различных областях (графика, музыка, озвучка...). До Runaway мы разработали две других адвентюры – Hollywood Monsters и Igor - Objetivo Uikokahonia.*

Если рассматривать испанское девелоперство, то мы – в некотором роде - великое его возрождение. Во времена спектрумской эры здесь, в Испании, было очень много талантливых команд, которые делали хорошие игры. Когда пришел PC, а Amstrad, Spectrum и MSX устарели, большинство студий попросту исчезли фактически из-за незнания новой платформы.

Теперь же люди снова потянулись в игровую индустрию, мне кажется, что это новое поколение пришло создавать по-настоящему серьезную индустрию. Помимо того, что Испания - страна солнца, пляжей и прекрасных женщин, в ней есть очень талантливые люди, но в большинстве случаев этого одного не достаточно, чтобы получить результат, соответствующий их столюбивым замыслам. Большая жалость...

Наши испанские герои, "ядро" Pendulo Studios и просто жутко талантливые люди (слева направо): Rafael Latiegui (арт-директор и "тот парень, что отвечает на ваши вопросы" в одном лице), Ramon Hernaez (директор проекта) и Felipe Gomez (еще один директор, на этот раз программист)

НИМ: Сейчас создать что-то новое в жанре практически невозможно. Почти все проекты имеют древние прототипы, нельзя вот так просто прийти и принести что-то революционное. Есть ли какие-нибудь классические квесты, которые были бы образцом для вас?

R.L.: *Лично я наслаждался первыми частями известных Sierra`вских саг, но, по-моему, это было еще до Monkey Island, который вплотную приблизился к совершенству. Если говорить о Runaway, то мы с самого начала старались сделать что-то "классическое". Мы не пытались быть новаторами во всем, и в графическом аспекте посчитали, что формула уже давно изобретена, а улучшения повлекут за собой*

Лично я наслаждался первыми частями известных Sierra`вских саг, но, по-моему, это было еще до Monkey Island, который вплотную приблизился к совершенству

слишком много риска. Мы всего лишь хотели создать хороший интерактивный фильм, дорожный фильм (вот почему у Runaway "подзаголовок" – "Дорожное приключение") с интересной историей, яркими персонажами, и, конечно же, мы хотели создать игру, которая бы понравилась и хардкорным игрокам, и "ньюбаям".

НИМ: Не могли бы вы рассказать чуть подробнее об анимации, мы знаем лишь то, что вы каким-то чудесным образом смешали трехмерную и обычную рисованную графику, а в итоге получилось совершенно завораживающее по качеству действо... Короче, не могли бы вы раскрыть нашим читателям несколько секретов вашей магии.

***R.L.**: Здесь не слишком-то много секретов, за исключением комбинаций талантов различных людей - это гораздо важнее, чем любой самый изощренный инструмент. Тем не менее, Runaway – первая двухмерная адвентюра, которая идет в разрешении 1024 на 768, это придает игре очень представительный вид. Чрезвычайно удачной находкой было использование мультипликационных персонажей, хотя это и несколько завуалировало серьезный и совершенно не детский сюжет, гладко вписанный в сценарий. Как я уже говорил, хотелось сделать что-то "классическое"; мы понимаем адвентюру только как двухмерную игру, хотя и старались использовать как можно больше трехмерных сцен, но всегда уважали классический формат.*

НИМ: Кто является прообразом Джины? Если это живая женщина, то я немедленно собираю вещи, прощаюсь с родственниками и подаю бумаги на ПМЖ в испанское посольство.

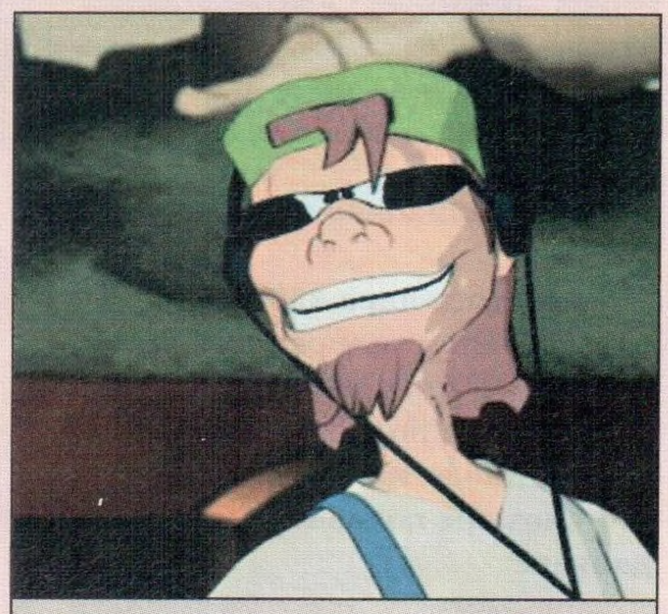
***R.L.**: Мы старались создать Джину чрезвычайно сексуальной, но - в то же время - с сильным характером. И я думаю, не будет ложью, если скажем, что Натали Эстрада – испанская модель и киноактриса - была нашим вдохновением, когда мы придумывали этот персонаж.*

Натали Эстрада – ну солнышко просто, а на Джину похожа-то как!..

НИМ: Я был изрядно удивлен, когда понял, что за мультипликационной графикой скрывается очень и очень серьезный сюжет. Искренне захотелось узнать, какие произведения (книги, фильмы) любит сценарист. И, черт возьми, зачем вы убили Вилли?!

***R.L.**: Очень трудно выбрать что-то одно. Я могу говорить о "Лолите" Набокова или Profundo Carmesn (фильм Ripstein`a). Но я не думаю, что они оказали очень уж большое влияние на разработку Runaway. Однако игроки найдут множество ссылок на известные фильмы и книги. Мы постарались создать ощущение "эй, я знаю это!", сделать Runaway чем-то знакомым с первых кадров.*

Ну а насчет Вилли, так он, в отличие от доктора Оливии, был обречен с самого начала. Жизнь иногда такая несправедливая... :-)



Вилли через секунду пристрелят

НИМ: Мы слышали, у вас небольшие проблемы со звуком в испанской версии игры. Будут ли недочеты исправлены? Не отразится ли это на сроках выхода в других странах?

***R.L.**: Дата выхода в каждой стране зависит только от местных издателей. Все те незначительные ошибки, которые были выловлены в испанской версии, уже исправлены патчем. Локализаторы в других странах, конечно же, получат последнюю версию программы.*

НИМ: В наше тяжелое для квестов время хорошие игры вот так запросто не заканчиваются. Возьмем, к примеру, Longest Journey - вон к нему уже делают вторую часть. Так что по-настоящему дурацкий вопрос - вы уже делаете Runaway 2?

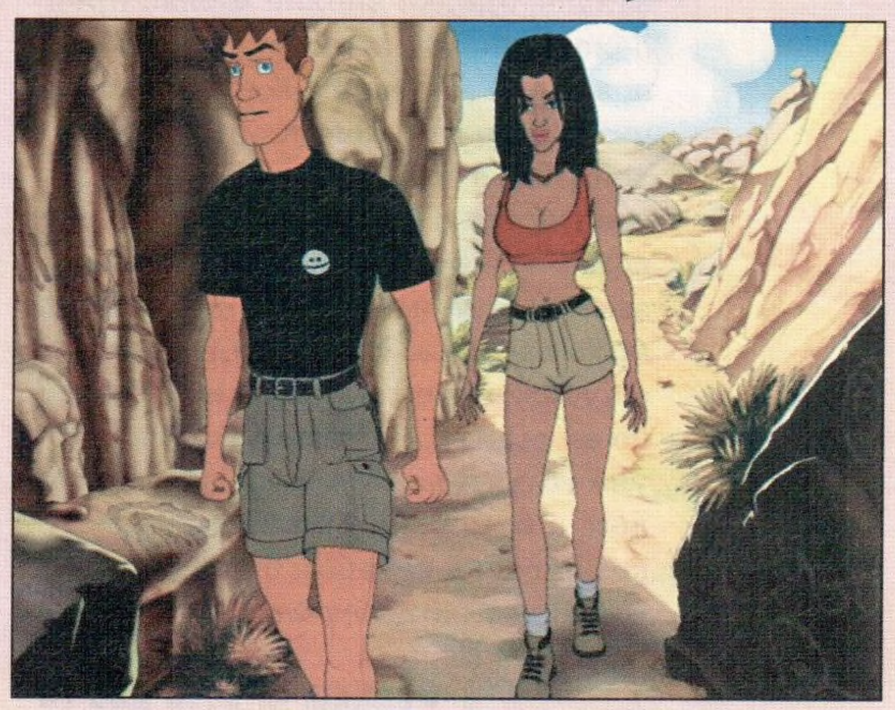
***R.L.**: Это возможно, но ничего сейчас такого мы не разрабатываем. Прошло уже три года с выхода нашей предпоследней игры, Hollywood Monsters, а просьбы о сиквеле продолжают приходить, но мы предпочли свежие идеи, решились использовать новые персонажи в новой истории.*

> Я могу говорить о "Лолите" Набокова или Profundo Carmesi (фильм Ripstein`a). Но я не думаю, что они оказали очень уж большое влияние на разработку Runaway

Однако вы никогда не знаете, что будущее могло припасти для Джины и Брайана.

НИМ: Большое спасибо за интервью, Рафаэль. Мы ждем игру с нетерпением и уже приготовили для нее высокий рейтинг.

***R.L.**: Вам спасибо, так сказать, за интерес к игре. Cheers.*



Комментарий Ивана Жилина:

Между прочим, Igor: Objective Uikakohonia существовал в английском варианте и, хотя был он и прост и незамысловат и не то что бы очень красив, оставлял крайне положительное впечатление по прохождению. Уже тогда ветераны отмечали, что он как-то очень здорово играет на ностальгии, передавая ощущения от игры в старые адвентюры, но - в то же время - и сам по себе был неплох. Так что опыт у ребят на самом деле есть...

Железный поток

Юрий Пашолок

Теракты в США: как они повлияют на индустрию?

Одиннадцатого сентября был совершен чудовищный по своим масштабам террористический акт: два пассажирских "Боинга", управляемые террористами - камикадзе, врезались в здания Всемирного Торгового Центра в Нью-Йорке, еще один самолет протаранил здание Пентагона. В настоящее время количество жертв уточняется, но, судя по всему, они исчисляются тысячами.

Мировой рынок мгновенно отреагировал на теракт: на фондовых биржах резко скакнули котировки акций многих компаний, в том числе связанных с компьютерной индустрией. Сейчас ситуация нормализовалась, однако вполне можно предположить, что эти события как-то повлияют на рынок. В этом свете интересно заявления представителей Intel о том, что пока никаких изменений в финансовой политике компании не предвидится, однако, замечу, с момента трагедии прошло мало времени. Будем надеяться, что ощутимых последствий не будет, но не стоит забывать о том, что уничтожен не какой-нибудь жилой дом, а крупнейший в мире бизнес-комплекс, в котором были офисы более двухсот компаний.

Pentium-4: есть два гигагерца!

Двадцать седьмого августа состоялось поистине историческое событие: компания Intel официально представила новый процессор Pentium-4 с тактовой частотой два гигагерца.

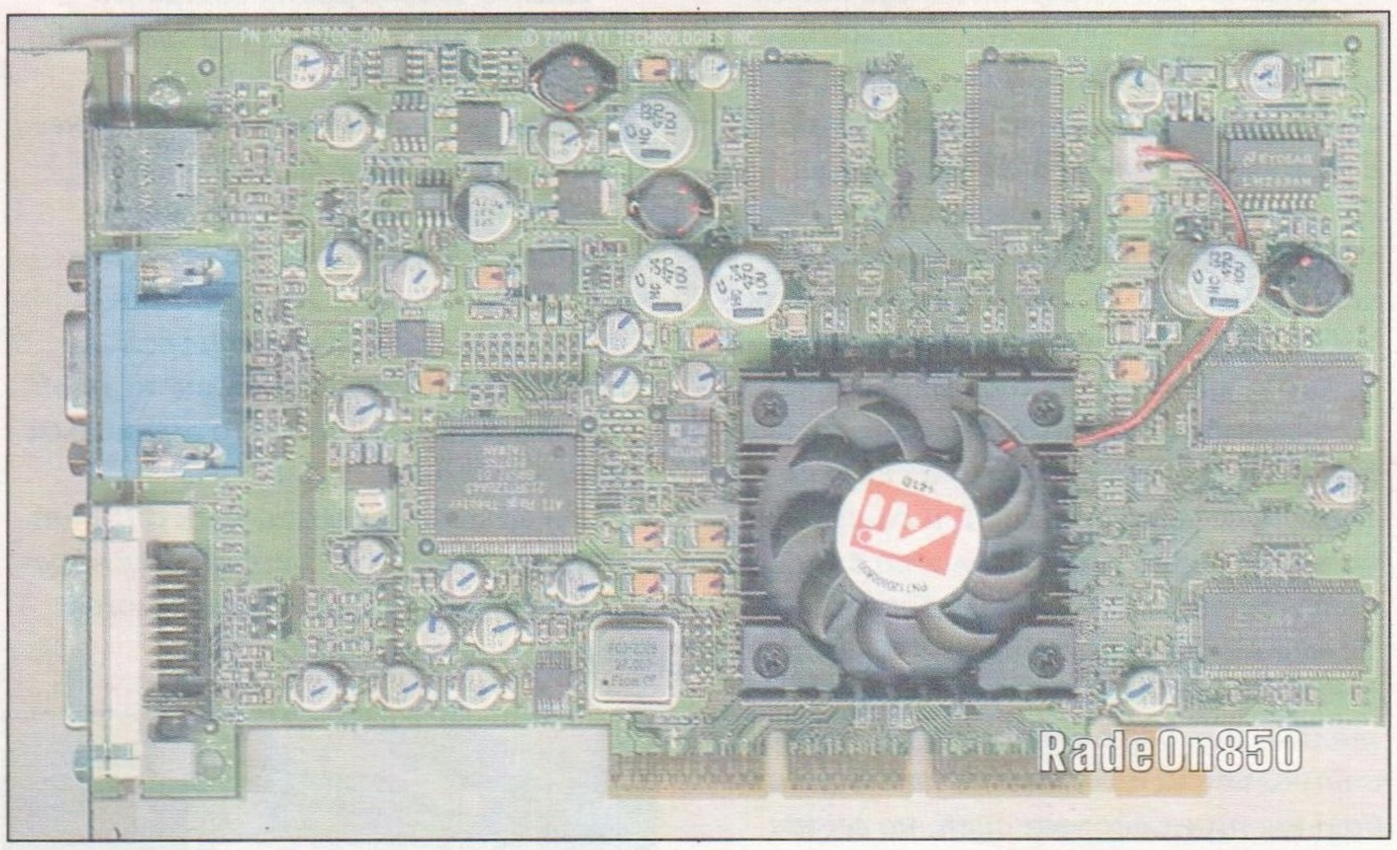
Intel понадобилось 28 с половиной лет, чтобы получить процессор с тактовой частотой один гигагерц, и всего полтора года, чтобы эту цифру удвоить. Что касается перспектив, то при нынешних темпах развития Intel предполагает выпустить в 2007 году процессор с тактовой частотой двадцать гигагерц. Согласитесь, цифра чудовищная. Можно провести еще одну аналогию: если учитывать, что темп развития видеокарт в настоящий момент даже быстрее, чем у процессоров, можно себе представить, какие будут системные требования в 2007 году. Даешь GeForce 10!

Анонсирована новая серия карт от ATi

Четырнадцатого августа компания ATi наконец-то представила новое поколение видеокарт, ранее скрывавшееся под обозначениями R200 и RV200. Аббревиатура RadeOn 2 так и осталась невостребованной: новинки носят название RadeOn 8500, RadeOn 7500 и FireGL8800, последняя новинка предназначена для использования в графических рабочих станций.

Что же представляют собой новинки от ATi? Приведем некоторые характеристики карт:

RadeOn8500

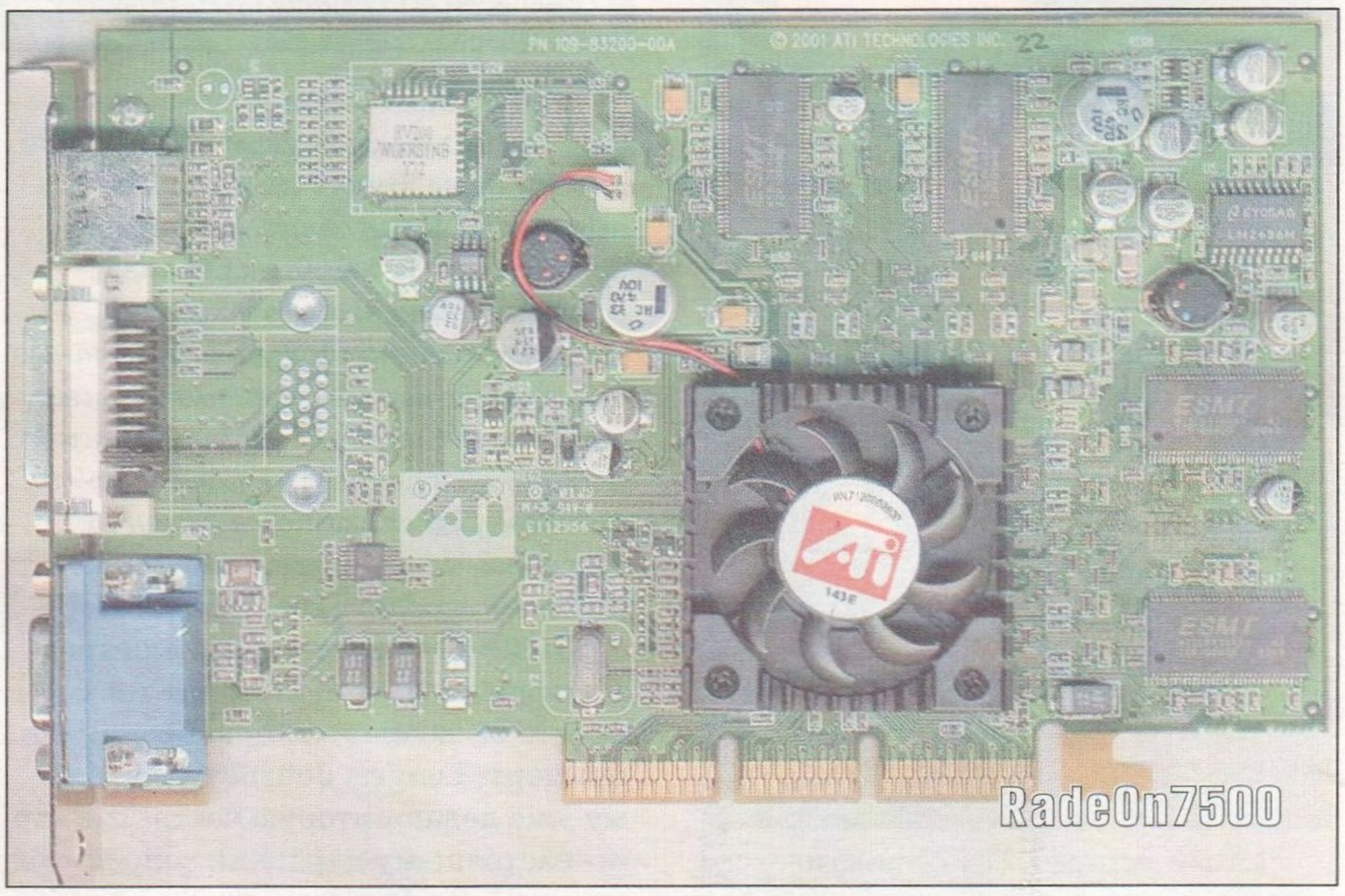


- 60 миллионов транзисторов в ядре;
- частота ядра 250 Мгц;
- 0,15 микрон техпроцесс;
- 275 Мгц DDR SDRAM память;
- полная поддержка DirectX 8.1;
- технология TRUFORM;
- четыре конвейера обработки данных.

RadeOn7500

- частота ядра 275 Мгц;
- 230 Мгц DDR SDRAM память;
- поддержка DirectX 8.0;
- два конвейера обработки данных.

Цена RadeOn 8500 составит $400, RadeOn7500 будет стоить $200, сроки выхода обеих карт – конец сентября. Это означает, что, когда вы будете читать эти строки, новинки уже будут продаваться, если, конечно, не будет никаких заминок. Как видите, ATi наступает на своего главного конкурента nVidia широким фронтом, к тому же карты на новых GPU будет производить не только сама канадская компания, но и порядка пятнадцати известных производителей видеокарт, среди которых ASUS, Leadtek, MSI и многие другие.



Detonator XP: наш ответ R200

nVidia, как и обещала, выпустила новое поколение драйверов для своих видеокарт. Новинка, называющаяся DetonatorXP, носит кодовое обозначение 21.81, драйвер выпущен в версиях для Windows 9X/ME, Windows NT 4.0, а также Windows XP.

Любопытно, что сама nVidia заявляет о том, что драйвера эти неофициальные, то есть работать они будут, но ответственность за то, что они могут сбоить, компания не несет. Тем не менее, налицо достаточно большое повышение производительности, особенно у видеокарт GeForce 3, местами до 10-15 процентов. Кроме того, пропали баги, которые возникали при работе с некоторыми играми.

Все это, конечно, хорошо, но это вряд ли можно считать полноценной панацеей против RadeOn 8500/7500. Да, производительность GeForce 3 повысилась, возможно, даже настолько, что чуть перегнала новинки от Ati; другое дело, что никаких новых технологий вроде TRUFORM новые драйвера не несут. Мне все это напоминает противостояние nVidia Riva TNT2 и 3dfx VooDoo 3: VooDoo 3 была быстрее, зато Riva TNT2 предоставляла больше всевозможных технологий.

Intel vs. VIA: битва за P4X266

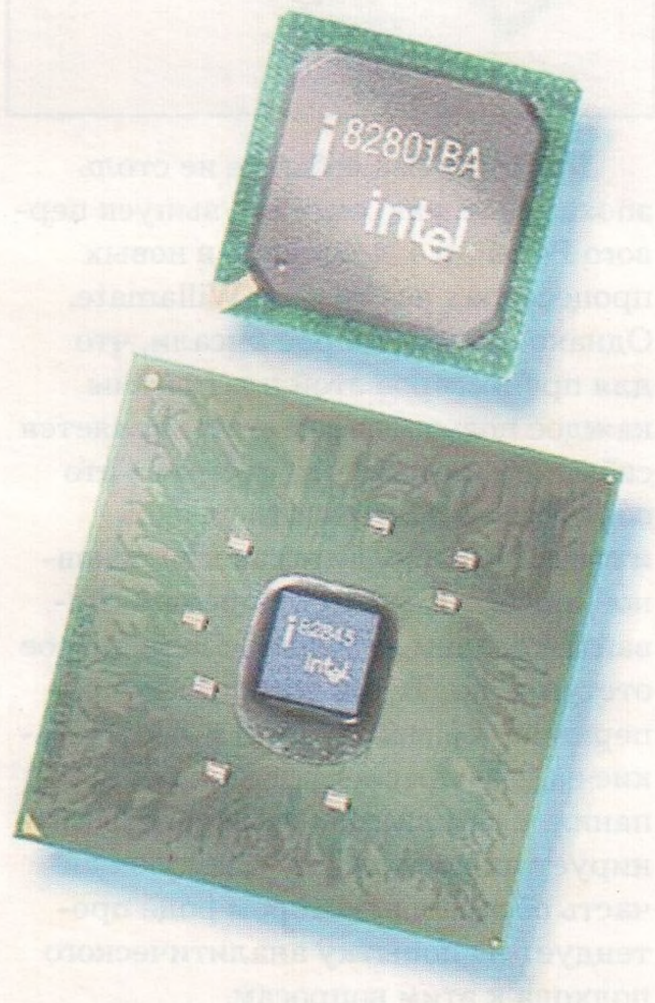
История с "запрещенным" чипсетом P4X266, как оказалось, имела логическое продолжение. Напомню суть конфликта: VIA выпустила, а в настоящее время уже продает производителям материнских плат P4X266, первый DDR-чипсет под процессор Pentium-4, однако лицензии на использование P4x266 в связке с Pentium-4 у VIA нет. Каждая из сторон по-своему трактует эту проблему: VIA делает громкие заявления о том, что Intel ее притесняет, в то же время представители Intel заявляют о том, что VIA попросту не хочет покупать лицензию, а благотворительностью компания заниматься не собирается.

Конфликт вокруг P4X266 разгорается с новой силой. Компания Intel подала-таки в суд на VIA, причем в иске указывается нарушение аж пяти патентов. VIA же ответила совершенно неожиданно: компания сама подала в суд, и не на кого-нибудь, а на... правильно, Intel. По версии тайваньского гиганта, Intel нарушает права VIA на интеллектуальную собственность своим i845 чипсетом и процессором Pentium 4. Подкрепляется это тем, что P4X266 действительно появился гораздо раньше i845.

К чему все это приведет, остается только догадываться. Тем временем, такие производители материнских плат, как ECS, Shuttle, Tyan, Acorp и Chaintech, уже анонсировали платы на "запрещенном" чипсете. Эти платы наверняка в скором времени появятся в продаже, не исключен вариант, что продаваться они будут в no-name виде.

Анонсирован Intel i845

Девятого сентября компания Intel официально представила новый чипсет для материнских плат i845. Это первый чипсет под Pentium-4, который работает со SDRAM-памятью, в перспективе также появится и версия с поддержкой DDR SDRAM-памятью. Уже больше десятка крупных производителей материнских плат анонсировали продукты на базе i845, в дальнейшем их число должно возрасти.



С помощью i845 Intel открыла Pentium-4 дорогу в low-end сектор. Судите сами: в настоящее время стоимость "голого" (без RDRAM-памяти) процессора Pentium-4 с тактовой частотой уже меньше $140, плата на i845 стоит 140-160 долларов. Когда вы будете читать эти строки, материнские платы будут стоить уже порядка $100, да и цена на процессоры постоянно падает, одним словом, ответ на вопрос "Pentium-4 или Athlon?" теперь далеко не столь однозначен.

Ценовые войны

В продолжение темы: компании Intel и AMD практически одновременно объявили о тотальном снижении цен на свои процессоры.

Вот так теперь выглядят ценовые планки на процессоры Pentium-4 и Celeron:

P4 1,3 ГГц	$112
P4 1,4 ГГц	$140
P4 1,5 ГГц	$140
P4 1,6 ГГц	$155
P4 1,7 ГГц	$193
P4 1,8 ГГц	$250
P4 1,9 ГГц	$300
P4 2,0 ГГц	$500

Celeron 667 МГц	$38
Celeron 700 МГц	$42
Celeron 766 МГц	$47
Celeron 800 МГц	$55
Celeron 850 МГц	$60
Celeron 900 МГц	$65
Celeron 950 МГц	$72
Celeron 1,0 ГГц	$85
Celeron 1,1 ГГц	$105

А вот столько теперь стоят знаменитые Athlon от AMD:

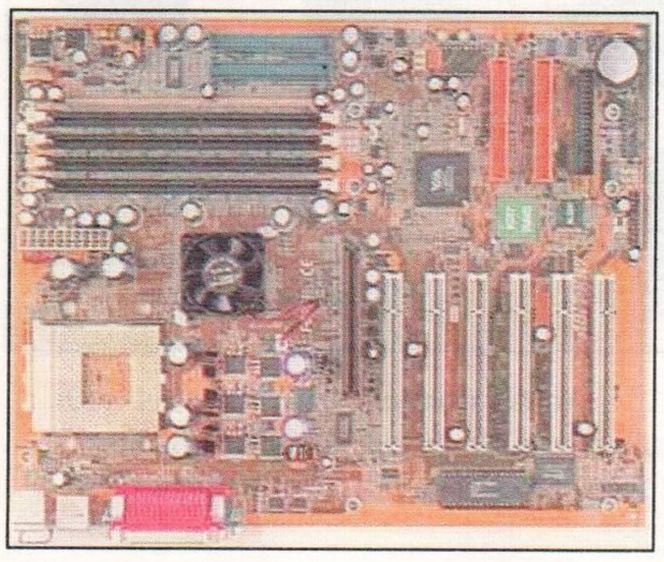
AMD Thunderbird 900 МГц $64
AMD Thunderbird 1,0 ГГц $80
AMD Thunderbird 1,13 ГГц $98
AMD Thunderbird 1,2 ГГц $98
AMD Thunderbird 1,3 ГГц $118
AMD Thunderbird 1,4 ГГц $123

Как я уже говорил, цены на Pentium-4 и Athlon практически сравнялись. Положение для AMD становится все более угрожающим: или компания предпринимает кардинальные меры, или...

Модернизированный VIA KT266

Состоялся релиз обновленной версии чипсета от VIA, KT266A. Как показали результаты тестирования, производительность модернизированного чипсета значительно увеличилась. Мало того, KT266A теперь обгоняет даже AMD 761. Похоже, что удалось решить проблему с памятью, которая работала значительно медленнее, чем на материнских платах конкурентов.

Уже множество производителей, таких, как ABIT, ASUS и других, анонсировали продукты на обновленном KT266. Стоит отметить, что у ABIT до последнего момента не было в списке продуктов плат на KT266, появление же не просто платы KT266A, а RAID-варианта, говорит о том, что теперь компания доверяет этому DDR-чипсету от VIA.



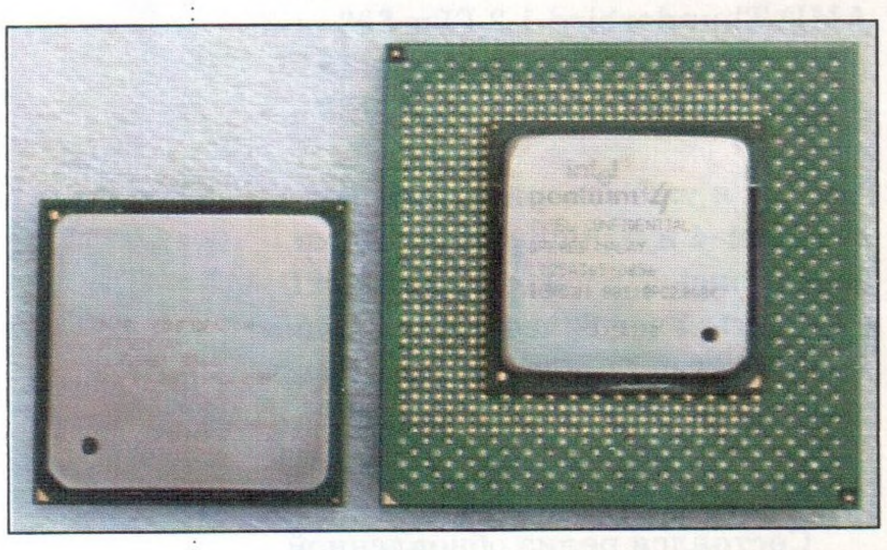
Владимир Рыбников aka "Dandelion Puree" (puree@ixbt.com)
Дмитрий Майоров (destrax@ixbt.com)

Intel Pentium 4 2.0 GHz под Socket 423 и Socket 478

В принципе, очень многое из того, что есть в данном обзоре, уже ранее рассматривалось в наших материалах - это и чипсеты SiS 735, VIA Apollo KT266 и VIA P4X266 вкупе с новым чипсетом Intel i845 (Brookdale). Однако все эти платформы в данном тестировании будут играть уже не основную роль, а лишь роль фона для настоящих "героев дня": Pentium 4 2 GHz "Willamette" (Socket 423) и Pentium 4 2 GHz "Willamette" (Socket 478).

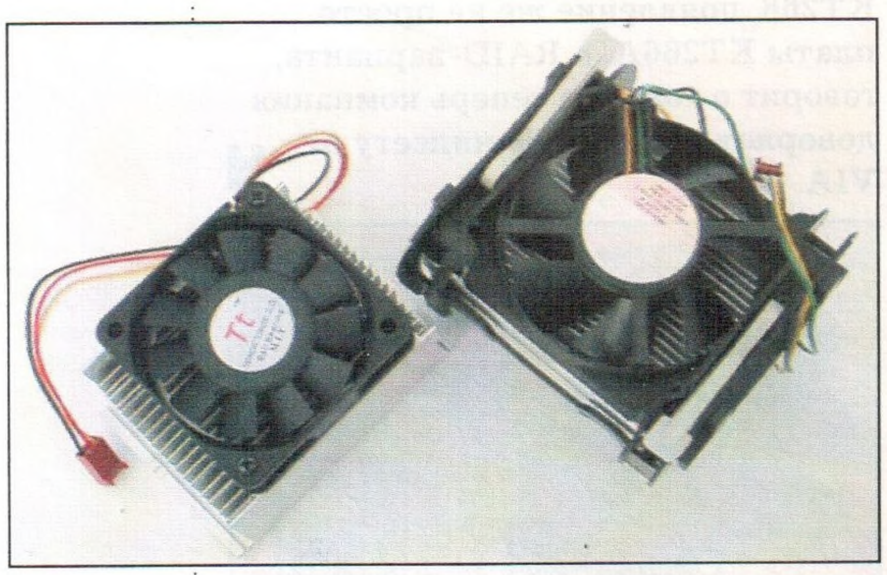
Посмотрим на наших героев поближе:

Слева - Pentium 4 под Socket 478, а справа Pentium 4 под Socket 423

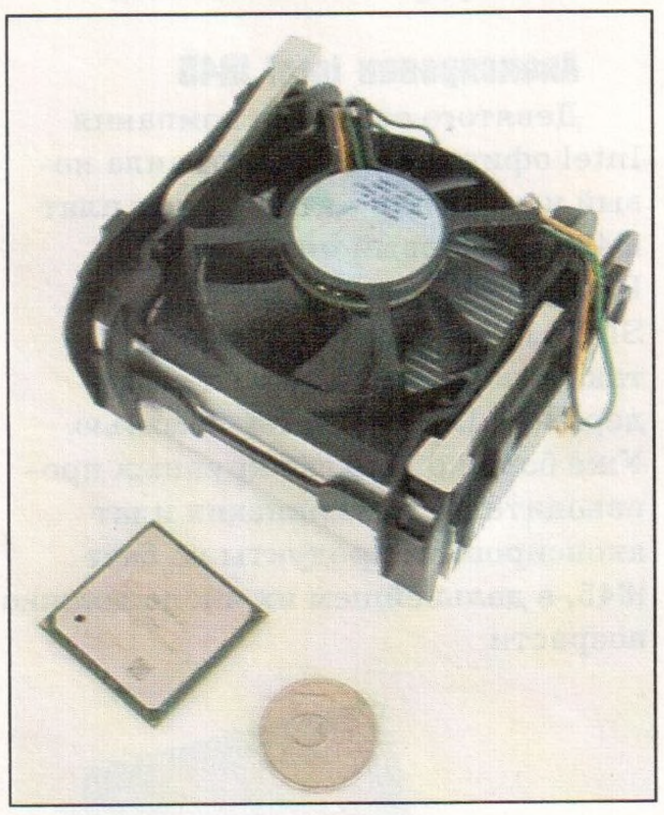


Габариты Pentium 4 под Socket 478 поражают воображение особенно рядом со старым добрым i386DX

Новый Socket 478 выглядит очень изящно, как, впрочем, и кулер под новый сокет по сравнению с системой охлаждения для Socket 423



Хотя процессор Pentium 4 под Socket 478 все равно существенно меньше кулера для него



Казалось бы, событие не столь эпохальное, как, скажем, выпуск первого Pentium 4, ведь ядро в новых процессорах все то же - Willamate. Однако мы уже не раз писали, что для процессоров этой платформы каждое повышение частоты является событием, потому что частота - это основной их козырь, это "альфа и омега" производительности основной платформы Intel. Впрочем... Давайте сделаем небольшое лирическое отступление. В чем состоит суть соперничества между Intel и AMD? Какие задачи преследует каждая компания, с помощью каких средств планирует их достигнуть? Следующая часть обзора в некотором роде претендует на попытку аналитического подхода к этим вопросам.

Intel Pentium 4 и AMD Athlon: аспекты противостояния

Ни для кого уже не является секретом, что от исхода идущих в данный момент процессорных войн в стане платформы x86 зависит не только благосостояние отдельных компаний и их ближайшего "дружественного окружения", но и во многом то, по каким путям развития двинется вся платформа в дальнейшем. И, разумеется, схлестнувшиеся в жестокой схватке процессорные гиганты и их продукты не могут отличаться исключительно количеством транзисторов в очередном процессоре и названии, написанном на его верхней части. Все намного серьезнее. С концептуальной точки зрения, противостояние Pentium 4 и Athlon можно разделить на несколько относительно независимых друг от друга аспектов. Что мы и сделаем.

1. Частота против оптимизированной архитектуры. Ни для кого не секрет, что Athlon за счет меньшей длины конвейера гораздо спокойнее реагирует на "хаотичный" код, содержащий большое количество условных переходов. Pentium 4 подчеркнуто игнорирует подобный способ увеличения быстродействия. Для процессора Intel главное - частота. Пусть придется вернуться, "пролетев" очередной поворот, главное - скорость на прямой. На самом деле, по большому счету, оба пути хороши, и никто может претендовать на истину в последней инстанции. Да, для того чтобы опережать Athlon, Pentium 4 всегда должен превосходить его по частоте. Однако именно это мы и наблюдаем в течение всего времени с его выхода! Другое дело, что он должен опережать Athlon по частоте намного. Пока что в этом отношении наблюдается "баланс на грани", причем иногда (недавно имевшая место ситуация одновременного соседства на рынке Pentium 4 1.7 GHz и Athlon 1.4 GHz) - с явным недобором со стороны Intel. Как будет дальше, покажет только время.

2. RDRAM против DDR SDRAM. Многие вспомнят недавно вышедший обзор VIA P4X266 и скажут, что с его выходом это противостояние уже утратило свою актуальность. Однако... Дело в том, что Pentium 4 и RDRAM, по большому счету, весьма неплохо подходят друг другу! Для тех, кто сомневается в предрасположенности Pentium 4 (по крайней мере, нынешнего его варианта) к памяти от Rambus, мы приведем простой пример: а почему, собственно, результирующая пропускная способность шины этого CPU эквивалентна именно 400 MHz? Почему не 266 или 532? А потому, что именно на PC800 RDRAM он изначально и рассчитывался.

3. Технологичность против технологических изысков. Athlon "Thunderbird" до сих пор производится по технологии 0,18 микрон. Pentium III-S и Pentium III-M уже производятся по 0.13мкм техпроцессу и поставляются на рынок. Уже виден на горизонте новый Pentium 4 (с новым ядром "Northwood"), который будет производиться по 0,13-микронной технологии, и новый Celeron, который также будет производиться с использованием 0.13мкм техпроцесса. Athlon "Palomino" (Athlon 4,

Athlon MP) производится опять-таки по 0,18-микронной технологии, но с медными проводниками. AMD выжимает из старого процесса все, что только может, Intel - просто переходит на тот, который позволяет гнать частоту без лишних изысков.

4. Дополнительные наборы команд. Intel встала на этот путь еще с появлением MMX и далее успешно по нему продвигается - выход Pentium III ознаменовался приходом SSE, Pentium 4 - SSE2. AMD попыталась повторить успех MMX со своим набором 3DNow!, но, несмотря на разгоревшийся было у софтописателей оптимизм, все-таки в настоящий момент большее количество снова склоняется в пользу наборов мультимедиа-команд от Intel.

5. Маркетинговый аспект. Есть желающие возразить? Маркетинг - сильнейшее оружие на рынке, а именно рынок, в конце концов, и определяет победителя. Пользователь голосует кошельком, покупая компьютер на базе того или иного процессора, у него нет другого способа воздействия на ход событий. 6. Ценовые войны. Опомнившись после трескучего провала первых экземпляров Pentium 4 "Willamette", которые своими запредельными ценами (в том числе не только на процессор, но и на готовые системы - не будем забывать про i850 и RDRAM) повергли мировую компьютерную общественность в легкий шок, больше Intel таких ошибок уже не делала. В конце концов, вполне хватает того, что RDRAM стоит намного дороже PC133 и PC2100 DDR, а это пока что все еще единственный тип памяти для компьютеров на базе Pentium 4 (плат на VIA P4X266 или i845 "Brookdale" реально на рынке еще нет). А пока Intel ничего не в силах сделать с памятью, она неуклонно понижает цены на сам Pentium 4, а с выходом 0,13-микронного Northwood они начнут падать еще быстрее. Фактически сейчас компания вынуждена пользоваться всеми теми методами, которые давно уже применяла против нее AMD.

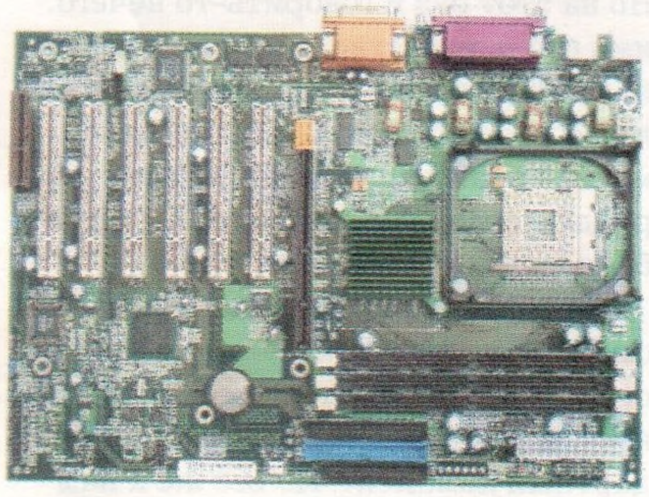
Что ж, пожалуй, вполне достаточный список. Кому-то могло показаться, что мы намешали в одно рагу грешное с праведным, технологию с бизнесом, программирование и "железо". Да, наверное, так оно и есть. А что делать, если действительность именно такова?

Однако довольно теоретизирования. Сегодня мы имеем возможность сравнить производительность самых различных систем, которые объединены нами по одному основополагающему принципу: они либо претендуют на высочайшую производительность в своем классе, либо недавно объявлены и их производительность еще малоизвестна, либо и то и другое сразу. Для начала - о платах.

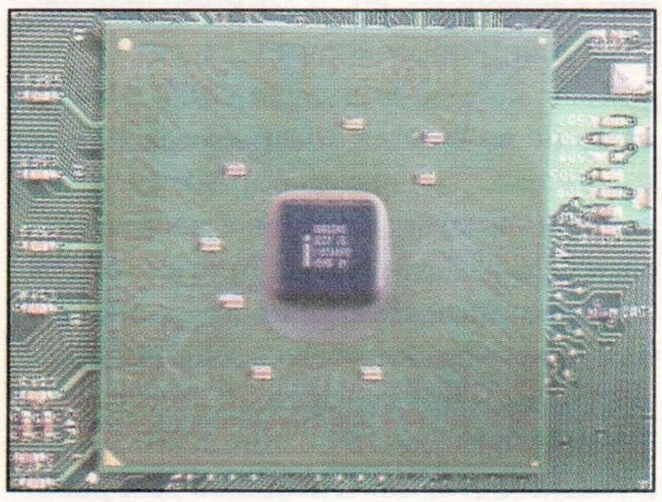
Supermicro P4SBA

Материнская плата от редко изменяющей Intel компании стала первой ласточкой, появившейся в нашей лаборатории. О компании Supermicro говорить не станем, она очень хорошо известна в своей нише - платы для высокопроизводительных рабочих станций и серверов. Платы отличаются высокой надежностью, но не всегда - высокой производительностью.

Теперь же, поведав читателю о своеобразной миссии компании, перейдем собственно к плате. Она (что в данном случае работает на имидж стабильности) упакована в коробку обычного для компании дизайна. Коробку, надо заметить, весьма внушительного размера - тому причиной послужил достаточно неплохой набор аксессуаров, находящийся в комплекте с материнской платой, несмотря на то, что она еще не вышла в серийное производство. Из стандартной комплектации здесь можно обнаружить шлейф ATA66/100, кабель для подключения дисковода, полновесное руководство по настройке и установке платы на английском языке и компакт-диск с различным программным обеспечением, набор которого мы осветим чуть позже. А сейчас расскажу о том, что же необычного было найдено в коробке: там находилась планка с дополнительными портом USB на заднюю панель компьютера - мелочь, часто встречаемая с платами от других производителей, наконец-то появилась и в коробке от Supermicro. Также в коробке присутствует (что является более приятной и полезной вещью) кулер от Foxconn.



Сама же плата не поражает каким-либо обилием функций - здоровый аскетизм в исполнении этой компании всем известен, ведь упор делается не на домашних пользователей, а на другой сектор рынка, где это изобилие зачастую вредно. Впрочем, плата не столь уж и обделена ими, но об этом расскажем чуть позже, при описании BIOS. На плате красуется надпись"Designed in USA", что, судя по всему, должно привлечь покупателя. И действительно, монтаж платы выполнен на высоком уровне, лишь чуть-чуть пострадало удобство работы с ней - разъемы CD-in размещены перед слотами PCI, что может затруднить доступ к ним. На плате применен разъем питания ATX, насчитывающий 24 контакта против 20 контактов у столь привычного нам разъема. Но это не помешало использовать нам обычный блок питания - надо лишь заметить, что блок питания желательно выбирать помощнее. На северном мосту (MCH, как его теперь называет Intel) размещен низкопрофильный радиатор. И действительно, нет смысла воздвигать гигантов на микросхему без встроенного видеоадаптера. На плате почти нет переключателей, их всего три, и все их функции незатейливы: очистка CMOS, включение/выключение встроенного аудиокодека, запрещение/разрешение возможности запуска компьютера с устройств PS/2. Все возможности по конфигурации системы скрыты в BIOS, к описанию которого мы и переходим.



Выбор его достаточно неожиданный - версия Medallion 6.00 от AWARD является экзотикой для плат этой компании, хотя мы и встречали платы с ним. В BIOS мы можем настроить тайминги памяти, отрегулировать работу шины AGP и, что было интересно в нашем случае, поменять коэффициент умножения процессора - дело в том, что мы получили инженерный образец процессора, где эта функция не была заблокирована. В принципе, выбор настроек небогат, но если посмотреть на коробку и увидеть имя производителя платы, то станет понятен тот тон, с каким мы описываем их.

Короткое резюме о данном произведении SuperMicro можно составить уже сейчас - плата высококачественная, скорее всего, не с самыми лучшими скоростными показателями и потрясающе стабильна - именно то, что мы привыкли ожидать от плат этой компании.

EPoX 4T2A

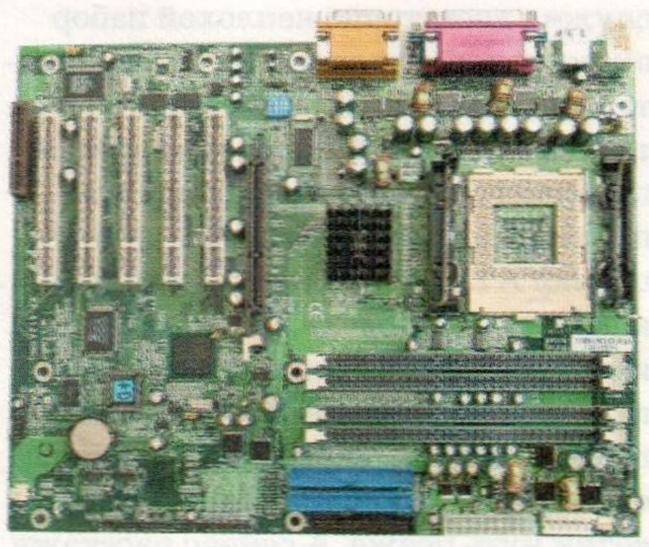
Популярность компании у нас растет, как на дрожжах, и причиной тому не только рекламная компания, но и действительно отменное качество продукции. Качество, выражающееся не только в беспроблемной работе материнских плат, но и в отменных функциональных возможностях, также входящих в общее понятие "качество".

И на этот раз пользователи, выбравшие коробку синего цвета с надписью "EPoX", как кажется, не прогадают. Но об этом позже - пока же о том, что лежит в симпатичной синей коробке и органично дополняет плату. В коробке можно обнаружить следующее: руководство пользователя, выполненное в едином стилевом решении с коробкой, 80- и 40-жильные кабели для подключения IDE-устройств, кабель для дисковода, планка на заднюю панель компьютера с двумя дополнительными портами USB-портами и компакт-диск с необходимым для работы платы программным обеспечением. Также на нем можно найти несколько часто необходимых программ - антивирусный пакет от Trend Micro Inc.: PCCillin 2000, Symantec Norton Ghost 6.03 для работы с жесткими дисками и "читалку" формата .pdf - Adobe Acrobat Reader.

Также в число программ вошли и некоторые утилиты для разгона процессора из Windows - Boostek и несколько утилит для мониторинга системы, собственно от EPoX, от VIA и от Winbond. Вроде бы немного - у других производителей бывает и больше программ на диске (а иногда и на дисках), но все необходимое для работы есть.

На текстолите традиционного зеленого цвета не оказалось привычного по другим платам этого производителя индикатора кодов POST – несомненно, жаль, тем более что размеры платы вроде бы позволяют установить его. Из особенностей платы можно отметить установку звукового чипа от C-Media и наличие защелки на слоте AGP. Первоначально, видимо, разъем должен был быть конструктива AGP Pro, о чем свидетельствует напоминание на плате об использовании задней части разъема, но почему-то на плате был установлен обычный разъем. Аудиовходы CD-in и AUX-in находятся перед слотами PCI и AGP - не самое удобное место, ведь при вставленных в эти слоты картах расширения доступ к нему будет затруднен, в остальном же к разводке претензий нет. В цепях питания ядра процессора применены 12 LowESR конденсаторов - 8 по 2200uF и 4 по 1500uF каждый, этого с лихвой хватает для обеспечения стабильной работы платы в нестандартных режимах. На плате есть несколько переключателей, самый интересный из них для нас заключал в себе возможность задавать базовую частоту процессора - 100, 103, 105, 108, 110, 115, 118, 120, 122, 125 и 133. Что странно, в BIOS Setup этой функции нет (странно не само по себе, а в отношении плат этой компании).

Сам же BIOS, основанный на версии 6.00 от AWARD, заключает в себе достаточно большой выбор настроек - есть несколько настроек работы памяти, шины AGP и т.д. Также плата порадует оверклокеров, находящихся в поиске платы с неплохим разгонным потенциалом, - можно менять напряжение процессора с шагом 0.025В, напряжение шины AGP с шагом 0.1В и памяти с тем же шагом в 0.1В.



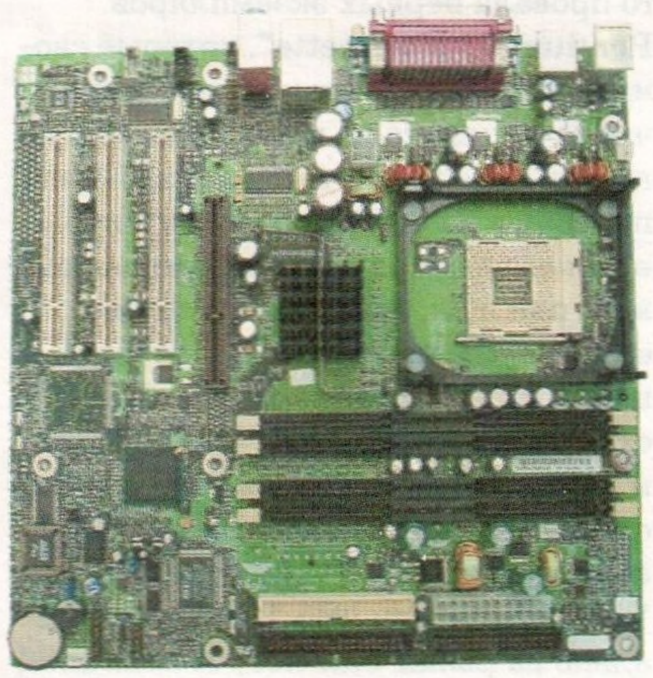
Плата, наглядно подтвердившая право EPoX считаться одним из лучших производителей материнских плат. Она займет достойное место как в высокопроизводительном компьютере, так и в надежном сервере.

Intel M850MD

Принято начинать описание платы со слов о компании-производителе. Но на этот раз и говорить-то нечего: имя столь известно, а история компании исследовалась не единожды чуть ли не с микроскопом, так что заниматься плагиаторством не будем и перейдем сразу к повествованию об особенностях сего изделия.

К сожалению, поведать многое не сможем, ибо продукт попал к нам на стол "гол, как сокол". То есть отсутствовала как коробка, так и весь стандартный комплект. Но все же к нам в лабораторию попала предсерийный образец, поэтому и отношение к нему не будет слишком суровым.

Плата не стала "гением инженерной мысли" - этого было сложно ожидать, зная о формате платы, ограничивающем полет той самой мысли. У платы удачная разводка - сказывается мастерство инженеров R&D департамента, почти все функциональные элементы расположены в удобных для доступа местах, лишь аудиовходы могут перекрываться расположенными поверх них платами PCI. Говорить о качестве монтажа, как кажется, излишне - компания не позволит опорочить свое имя такими вещами. На плате есть несколько нераспаянных элементов - так, нет на ней слота CNR, место под который отведено слева от 3-го разъема PCI. Впрочем, плата не оставляет впечатления недоделки - все выполнено аккуратно, как уже упоминалось выше.
На плате есть несколько перемычек, и самая интересная из них, несомненно, та, которая позволяет войти нам в конфигурационное меню BIOS. Ведь не секрет, что на платах от Intel нет практически никаких возможностей по конфигурации системы. Здесь же с помощью этой перемычки мы можем изменить коэффициент умножения процессора, сбросить пароли и т.д.

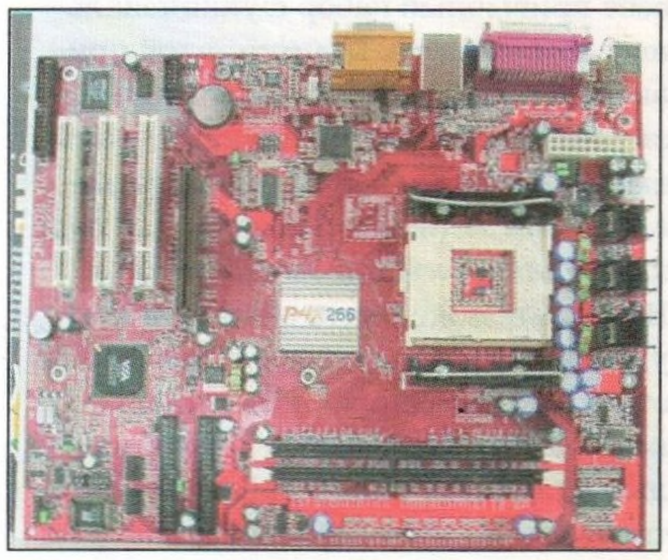


BIOS же сделан на основе Phoenix BIOS и имеет интерфейс, очень схожий с версией Medallion от AWARD, и это не удивительно - компании слились в одну и, соответственно, пользуются наработками друг друга.
В нем есть несколько настроек, из самого интересного стоит отметить возможность вручную распределять прерывания по слотам PCI (и это - на плате mATX!), просмотреть ход загрузки платы в виде списка случившихся событий и включить либо выключить фирменную технологию "Intel Rapid BIOS Boot", которая быстрее позволяет пройти процедуру POST. Очень небогато, что и говорить, но ждать чего-то другого от компании, диктующей свои условия индустрии просто глупо.

Плата обыкновенна для Intel - не очень быстра, но обладает хорошей стабильностью. Вполне подойдет тому, кто хотел бы купить компьютер и забыть о проблемах с ним.

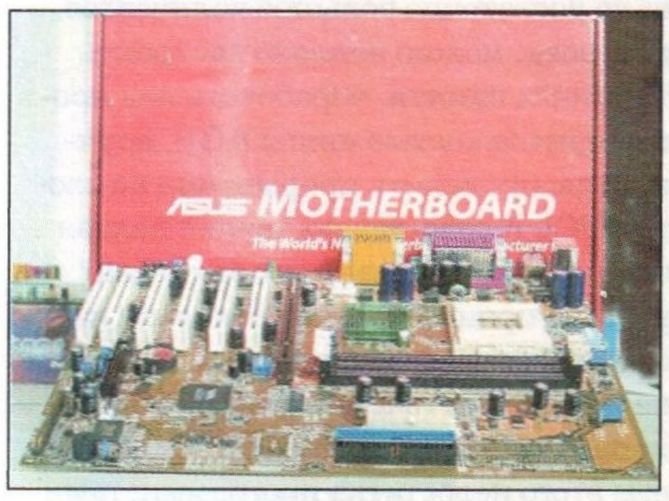
VIA P4X266 Reference board

Это - reference-плата от VIA. Заметим, что инженеры компании постарались, чтобы их детище произвело сильное впечатление - красная PCB для reference board это что-то новенькое. В остальном же продукт выглядит достаточно аскетично - 3 PCI, 1 AGP, 2 DDR DIMM. На плате установлен разъем под "большой" Pentium 4 (Socket 423), однако по поступающим к нам сведениям производители системных плат планируют модели в основном с Socket 478.

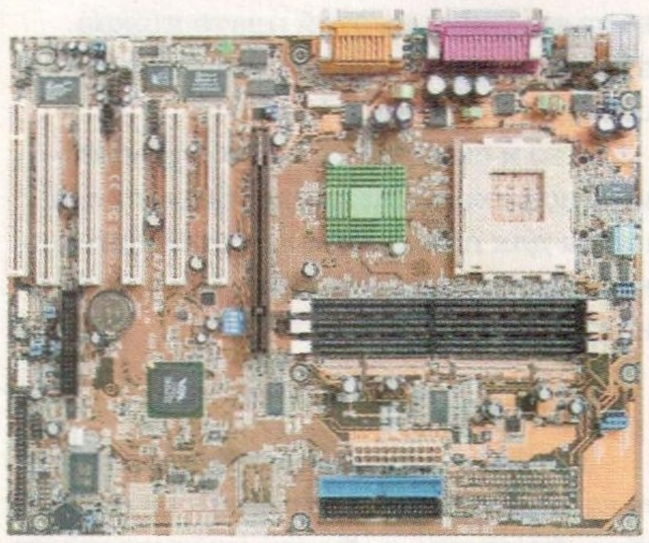


Настройки BIOS не отличаются какими-либо изысками, и описывать их отдельно не имеет смысла. Общее впечатление от платы - типичная reference board, т.е. продукт, главной задачей которого является демонстрация работоспособности и стабильности чипсета.

ASUS A7V266



Этот первый представитель семейства плат ASUS, основанного на чипсете KT266 от компании VIA, задержался с выходом. Практически все конкуренты уже давно анонсировали платы на этом чипсете, а вот крупнейший производитель материнских плат в мире ждал. Плата, попавшая в нашу лабораторию, являлась предпродажным образцом. И говорить о какой-либо комплектации было бы не совсем верно - ведь сравнивать сырое мясо и котлету сложно. Но все же стоит отметить, что в комплекте мы нашли документацию, пусть и распечатанную на принтере, но все же она была. Также в коробке красного цвета были уложены кабель ATA100, кабель для дисковода и CD-R диск. На нем - стандартный набор программ от ASUSTeK: драйвера к плате, Adobe Acrobat Reader 4.05, антивирусная программа PC-Cillin2000 v. 7.0 от Trend Micro, Power Player SE 5.0, PowerDVD Trial 3.0, VideoLive Mail 4.0 от CyberLink, программа 3Deep для настройки цветовой гаммы в играх, а также программы от самой компании ASUS - скринсейвер, ASUS Update (программа обновления BIOS из среды Windows) и ASUS PCProbe - утилита мониторинга за состоянием системы.



Мы не оговорились, написав "первый из семейства", - на плате есть нераспаянные микросхема и разъемы. На этом месте должны находиться контроллер IDE RAID от Promise с сопутствующими этому решению разъемами ATA100. Так же, как и у плат компании Chaintech, применено внешнее звуковое решение - чип от C-Media с возможностью вывода звука по 6 каналам. Но здесь нет в комплекте планки на заднюю панель, и посредством драйверов выходами центрального и задних каналов становятся разъемы Line-In и Mic-In. Плата, несмотря на свой младенческий (если можно так выразиться) статус, не представляла собой сделанный на коленке объект исследования - нет на ней часто встречающихся в таких изделиях навесных элементов, пайка выполнена явно в заводских условиях. Единственным минусом является неудобное положение разъема для подключения кабеля дисковода: он расположен сзади 4 и 5 слотов PCI, и тянущийся через весь корпус шлейф явно не послужит наилучшей циркуляции воздуха. Случай же с полноразмерной PCI-картой рассматривать ныне нет смысла - они почти сошли на нет. Ничего особенного, в сравнении с конкурентами, не представляют усилия инженеров компании по улучшению цепей питания ядра процессора - 4 конденсатора по 3300uF и 3 по 1500uF каждый. Присутствуют на плате и ставшие обычными в последнее время для продукции этой компании разъемы SMARTCARD и AFPANEL - первый для подключения считывателя смарт-карт, второй же для подключения описанной нами ранее ASUS iPanel. На плате достаточно много перемычек, а наибольший интерес представляют 4 блока переключателей - с их помощью можно задать базовую частоту процессора, коэффициент умножения и напряжение питания ядра процессора. С помощью же четвертого мы можем выбрать тип процессора - Athlon, Duron или Athlon 4 (Palomino). Большинство же настроек скрываются в BIOS Setup платы.

Он выполнен на версии Medallion 6.00 от AWARD - типичный выбор для ASUSTeK. И уж в нем-то душа может разгуляться на всю катушку - огромный выбор режимов работы памяти, шин AGP и PCI, ручное распределение прерываний по слотам и т.д., и т.п. Присутствуют и все возможности технологии "Jumper Free" - именно такое наименование получила когда-то возможность изменять большое количество характеристик системы из BIOS Setup'а в версии от ASUSTeK. Есть такие возможности, как изменение напряжения ядра процессора (1.525 - 1.85 В, шаг 0.025 В), изменение коэффициента умножения (x5 - x13), изменение частоты FSB (100 - 227 MHz (!) с шагом 1 MHz). Очень неплохо, но все же уже стало стандартом, тем более для ASUS.

Плата имя ASUSTeK не опозорила, влилась в поток, исходящий с конвейеров компании, и стала еще одним ориентиром для других производителей.

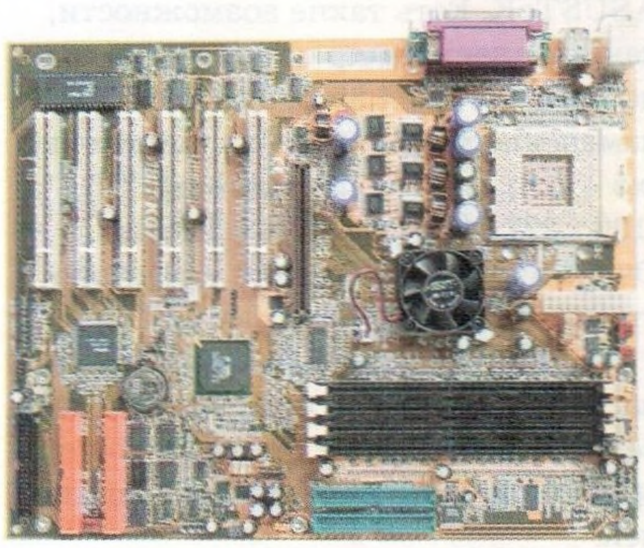
Abit KG7-RAID

Компания Abit достаточно долгое время почивает на лаврах добытых в прошлом побед - ничего же нового на данный момент в технологическом плане нет. Впрочем, это не мешает компании выпускать неплохие платы. И этим словам есть подтверждение - плата, побывавшая в нашей лаборатории. Она стала еще одним ярким представителем чипсета AMD-760. Внутреннее тестирование выявило, что плата является одним из лидеров на данный момент.

В коробке ставшего уже привычным дизайна темных тонов лежали, помимо собственно материнской платы, два кабеля ATA66/100, кабель для подключения дисковода, планка на заднюю панель компьютера с двумя дополнительными портами USB, компакт-диск с программным обеспечением, дискета с драйверами для IDE RAID и руководство пользователя, выполненное с использованием

нового дизайна. Интересно заметить, что в нем можно найти, помимо описания настройки и установки платы, еще и большое количество рекламы мультимедийной продукции компании - акустических систем, видеокарт и т.д.

На компакт-диске не очень большой выбор программ - есть проигрыватель DVD дисков - WinDVD, Hardware Doctor для мониторинга системы, Adobe Acrobat Reader и набор программ от компании Buzzsoft - SoftCard Manager, SoftCopier, SoftPostCard, SoftBulkEmail. Также есть утилита для низкоуровневого форматирования жестких дисков от AWARD. Негусто, но даже немного забавно - набор оригинален.



Сама же плата не выглядит столь аскетично - есть на ней IDE RAID от HighPoint и достаточно большой выбор настроек. Но обо все по порядку. Разводка не самая удачная: разъемы IDE RAID и дисковода расположены прямо за слотами PCI, что, во-первых, может создать некоторые трудности при установке длинномерных плат в эти слоты, а во-вторых, явно не улучшит циркуляцию воздуха внутри корпуса. На плате нет встроенного звукового контроллера, от чего мы уже начинаем потихонечку отвыкать. Зато есть IDE RAID на базе микросхемы HPT370A, в результате чего мы имеем два лишних ATA100 канала, а также можем построить RAID уровней 0, 1, 0+1, тем самым повысив либо производительность, либо увеличив надежность дисковой подсистемы. На северном мосту чипсета находится радиатор с вентилятором - особой нужды в нем нет, но все же это может повысить стабильность платы при экстраординарном разгоне системы. Для этих же целей служат 6 конденсаторов по 4700uF и 2 по 2200uF каждый. Переключателей на плате не то что бы мало, можно сказать, что их почти нет - всего один для очистки содержимого CMOS. Все функции по настройке платы находятся BIOS, а чего еще можно было ожидать от платы этого производителя?

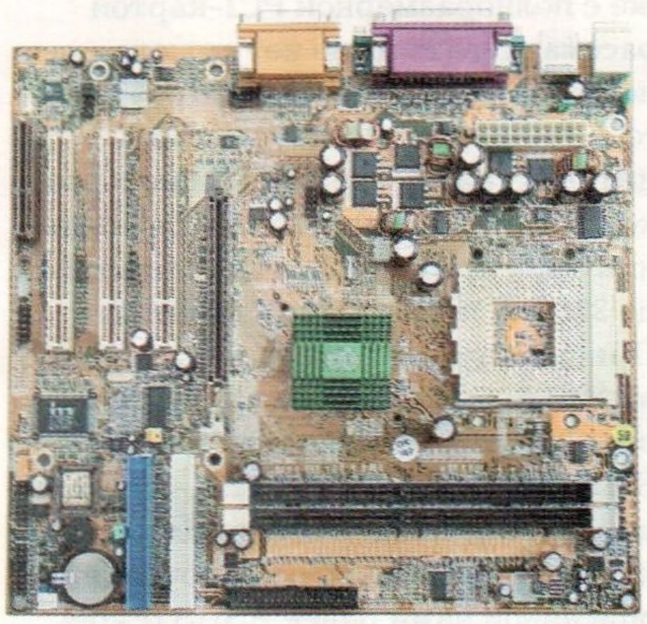
Он основан на версии 6.00 от AWARD и содержит тьму-тьмущую настроек. Естественно, что в нем есть подпункт SoftMenu III - в нем можно изменять частоту FSB от 100 до 200MHz с шагом в 1MHz, можно вручную задать соотношение частот FSB, SDRAM и PCI - 4:4:1 либо 3:3:1, изменить напряжения, подаваемые на ядро процессора, чипсет и память. Как и во всех материнских платах на этом чипсете, есть огромный выбор настроек памяти и шины AGP, только у одних он чуть поменьше, а у других - как в нашем случае - побольше. Еще же здесь есть просто громаднейшее подменю с настройками чипсета - оно не влезает даже полностью на экран! Что немаловажно, на этой плате можно вручную распределить прерывания по слотам PCI.

Что и сказать - просто огромнейшие возможности предоставляет эта плата для пользователя, любящего покопаться с настройками ради увеличения скорости работы.

Chaintech 7SID

Компания несколько лет назад шагала впереди планеты всей - ее платы чуть ли не каждый день ниспровергали былых чемпионов с вершин производительности, завоевывая все новые вершины скорости. Но вслед за взлетом последовал спад, и сейчас платы этой компании причисляют к серединячкам. Посмотрим же на представителя чипсета SiS 735 от этой компании - так ли он хорош, как его достаточно далекие предшественники?

Плата, попавшая к нам в лабораторию, не была серийным образцом, и поэтому в полной мере относиться к ней как к законченному продукту нельзя, тем не менее, она неплохо зарекомендовала себя в тестах, что делает честь инженерам компании.



В коробке мы нашли кабель ATA66/100, кабель для подключения дисковода, отксеренную страничку с описанием переключателей и расположением различных разъемов на плате, а также диск CD-R, на котором находилось необходимое программное обеспечение. Но диск, к нашему удивлению, содержал в себе нормальный инсталлятор вместо просто набора драйверов - судя по всему, появление платы на прилавках магазинов не за горами. На сайте же компании можно найти упоминание о диске "Value Pack 2000", который будет находиться в комплекте с платой и содержать набор бесплатных программ.

Теперь же к самой плате. Малышка (а именно таковой она показалась нам на фоне остальных плат) несет на себе привычный набор функциональных компонентов. Помимо такой привычной вещи, как интегрированный звуковой контроллер, имеющий разъем для фронтальной панели с аудиовыходами, есть еще и разъем для подключения считывателя смарт-карт. В остальном же плата обычна: в меру удобна (если можно так назвать платы этого форм-фактора), несет на себе 11 конденсаторов с емкость 2200uF каждый для обеспечения стабильной работы платы и имеет небольшой набор переключателей. Одним из них мы задаем частоту процессора и памяти - 100/100, 100/133 и 133/133MHz, другим разрешаем возможность включения компьютера с помощью мыши или клавиатуры с разъемами PS/2, а с помощью третьего же сможем очистить при надобности CMOS.

Все остальные функции скрыты в BIOS. Он выполнен на основе версии 6.00 от AWARD и имеет в своем арсенале достаточно большое количество настроек: можно неплохо настроить тайминги памяти, поработать над производительностью шины AGP, вручную распределить прерывания по слотам PCI. К сожалению, ничего нельзя сделать для "бесплатного апгрейда" - разгона процессора, но поскольку на плате был прошит один из первых, не до конца отточенных BIOS, то в будущем можно надеяться на исправление этого недостатка программистами компании.

"Мал, да удал", - так хочется охарактеризовать этот продукт. Есть несколько недостатков - форм-фактор, отсутствие возможностей разгона системы. Но в качестве платы для высокопроизводительного домашнего компьютера она наверняка подойдет.

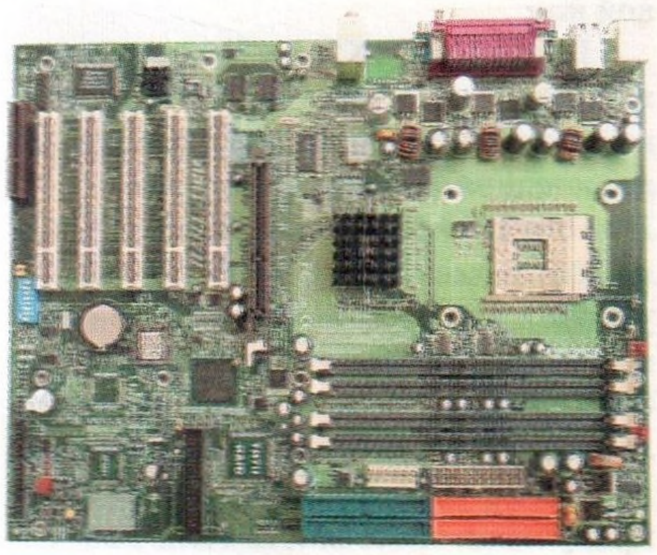
Abit TH7-II RAID

Плата очень похожа на свою сестру - TH7, поэтому и описания их схожи. Компания известна своим имиджем первопроходца в деле разгона процессоров и достойном оснащении своей продукции помогающим рукам оверклокера инструментарием для этого. Не стала исключением и эта плата - на фоне других плат из этого обзора она достаточно выгодно смотрится, исключая лишь плату от EPoX.

Серийный экземпляр, попавший на наш прозекторский стол, был упакован

в обычную для Abit коробку темных тонов. В чреве этой картонной оболочки мы нашли руководство пользователя на английском языке, шлейф ATA66/100, кабель для подключения дисковода, планку на заднюю панель компьютера с Game-портом, заглушку для задней панели компьютера, два модуля C-RIMM, дополнительный термистор и диск с программным обеспечением.

Набор программ на диске несколько изменился в сравнении с тем, который был на них не так давно: есть проигрыватель DVD дисков - WinDVD, Hardware Doctor (назначение ясно из названия - мониторинг системы), Adobe Acrobat Reader и целый набор программ от компании Buzzsoft - SoftCardManager, SoftCopier, SoftPostCard, SoftBulkEmail и утилита для низкоуровневого форматирования жестких дисков от Award. Что же, маловато, но выбор пользователя решают не эти программы, а сама плата.



А касательно же самой платы можно сказать следующее - она удобна. Пожалуй, только аудиовходы могут помешать насладиться ею, но, по большому счету, это мелочь. Плата стала первой для новой технологии "Abit Engineered", уже достаточно широко разрекламированной компанией. Поясню: в ее рамках предусматривается наличие на плате двух семисегментных светодиодов для отображения хода загрузки компьютера, наличие кнопок включения и перезагрузки (Reset) на самой плате в дополнение к обычным и нанесение на оборотную сторону платы полосок из припоя, именуемых "overclocking stripes". Помимо этого, рядом с кнопками на плате расположены четыре светодиода - они отображают наличие питания на плате, наличие 5В напряжения, работу жесткого диска и последний из них загорается при перезагрузке компьютера. Также ко всему вышеизложенному для увеличения стабильности работы при разгоне установлены 5 конденсаторов по 4700uF и 10 по 2200uF - по этому показателю плата является явным фаворитом нашего обзора. На плате можно найти места под нераспаянные микросхемы сетевого и FireWire-адаптеров, поэтому в комплекте с платой поставляется нестандартная заглушка на заднюю панель и планка с game-портом. Применение на плате IDE RAID - неплохой и достаточно дешевый способ поднять производительность дисковой подсистемы. На плате находятся несколько переключателей - в том числе для включения/выключения функции SoftMenu и очистки CMOS. Все же остальные настройки скрыты в BIOS.

Он основан на версии 6.00PG от AWARD и несет в себе традиционную технологию SoftMenu, с помощью которой и производится разгон процессора. Здесь можно поменять частоту работы памяти (300 или 400MHz), с шагом в 1MHz настроить частоту работы FSB (от 90 до 156MHz), изменить коэффициент умножения процессора и поменять напряжение, подаваемое на ядро процессора. Также в BIOS Setup можно настроить работу шины AGP и вручную распределить по слотам PCI прерывания - остальные же функции стандартны для большинства материнских плат и описывать их нет надобности.

Ярко выраженная оверклокерская окраска данной материнской платы, тем не менее, не мешает ей работать стабильно на номинальных и немного превышающие их частотах. Впрочем, "полную гарантию может дать только Сбербанк".

Ну а теперь перейдем к самому "вкусному" - к собственно тестам описанных выше систем на быстродействие в популярных программах. Но для начала опишем те условия, в которых проходило это тестирование.

Аппаратное и программное обеспечение

Процессоры

1.5 GHz Intel Pentium 4, Socket 423
1.7 GHz Intel Pentium 4, Socket 423
2.0 GHz Intel Pentium 4, Socket 423
2.0 GHz Intel Pentium 4, Socket 478

Материнские платы

EPoX 4T2A (i850, Socket 423)
Intel D850MD Sample (i850, Socket 478)
Abit TH7-II RAID (i850, Socket 478)
VIA P4X266 Reference Board (VIA P4X266, Socket 423)
Supermicro P4SBA (i845, Socket 478)
ASUS A7V266 (VIA KT266, Socket 462)
Abit KG7-RAID (AMD-760, Socket 462)
Chaintech 7SID (SiS 735, Socket 462)

Память

2 x 128 MB PC800 RDRAM RIMM, Samsung
256 MB PC133 SDRAM DIMM, Tonicom ACTRAM, CL2
256 MB PC2100 DDR SDRAM DIMM, Mushkin, CL2

Прочее

Видеокарта Leadtek Winfast GeForce3
Винчестер Seagate Barracuda ATA III, ST340824A, 7200 rpm, 40Gb
CD-ROM ASUS 50x

Программное обеспечение

Windows 2000 Professional SP1
NVIDIA Detonator v12.40 (Vsync=Off)
BapCo & MadOnion SYSmark 2001
idSoftware Quake III Arena v1.17 demo001.dm3
MadOnion 3DMark 2001
Ziff&Davis Business Winstone 2001
Ziff&Davis Content Creation Winstone 2001
SPECViewPerf 6.1.2
3DStudio MAX 3.1
Expendable, demo version
Unreal Tournament v4.36

Кроме того, в некоторых диаграммах присутствует также "Pentium 4 2.2 GHz". Похоже, гнать каждый новый процессор до предела его возможностей становится у нас традицией. Естественно, результаты этой системы нельзя воспринимать как тестирование еще не вышедшего официально Pentium 4 2.2 GHz - ведь разгон производился с помощью увеличения частоты FSB.

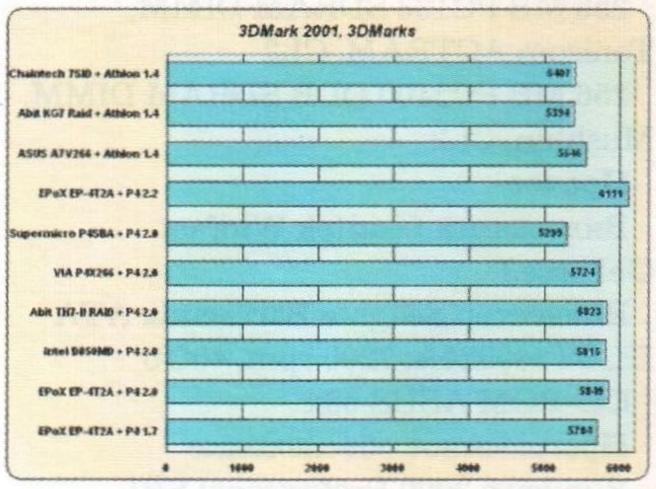
Тесты производительности

3DMark 2001

Мы приводим в диаграммах только результаты тестирования при низкой детализации для игровых тестов Cars, Dragothic, и Lobby, а также общий балл, который присваивает сам тест 3DMark 2001. Дело в том, что результаты для тестов с высокой детализацией и игрового теста Nature просто-напросто не подходят для сравнения производительности процессоров и чипсетов. Так тесты с высокой детализацией демонстрируют ту же картину, только с уменьшенной "контрастностью", а тест Nature просто-напросто отказывается реагировать на изменение частоты процессора или смену чипсета - видимо, в данном случае решающее значение приобретает производительность видеосистемы.

Кстати, мы и в дальнейшем будем кое в каких диаграммах действовать подобным "волюнтаристским" методом - просто чтобы не засорять материал ненужными деталями. Если один из элементов диаграммы иллюстрирует последовательность одинаковых результатов, продемонстрированных всеми без исключения системами, то, значит, этот подтест с точки зрения исследования производительности процессоров и чипсетов не представляет никакого интереса, не так ли?

Как видно из первой диаграммы, наибольшую производительность в те-



сте 3DMark 2001 демонстрируют системы на базе i850 + Pentium 4 2GHz. Ближе всего к их производительности подошла конфигурация на базе платы ASUS A7V266 (VIA KT266) + Athlon 1.4GHz. VIA P4X266 лишь немного отстал от i850, а вот i845 - в самом хвосте. Результаты разогнанного Pentium 4 2.2GHz обсуждать немного некорректно, однако они все же дают некоторое представление о дальнейшей масштабируемости систем на базе этого процессора - да, масштабируемость, несомненно, есть, и довольно неплохая. Можно предположить (предположить!), что с увеличением частоты "штатных" моделей производительность Pentium 4 будет расти и далее. А вот i845 - в самом хвосте. Что ж, PC133 SDRAM дает себя знать...

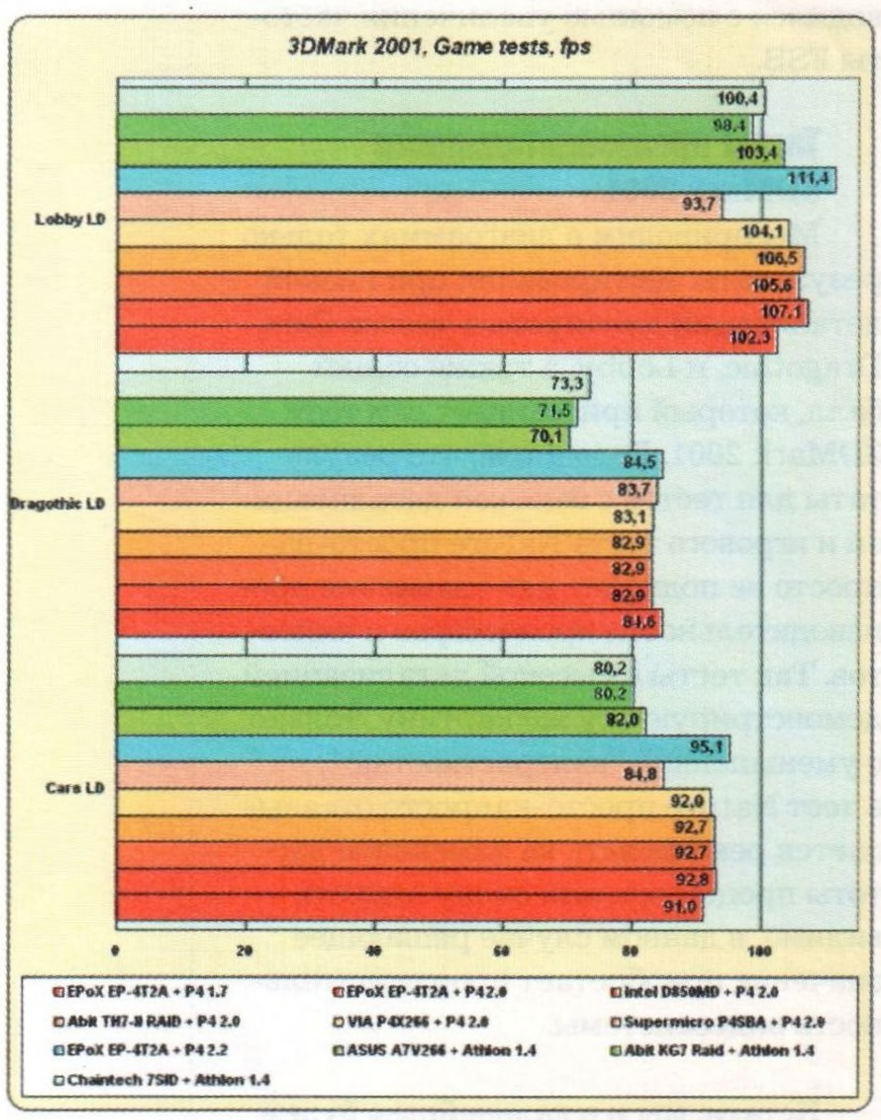
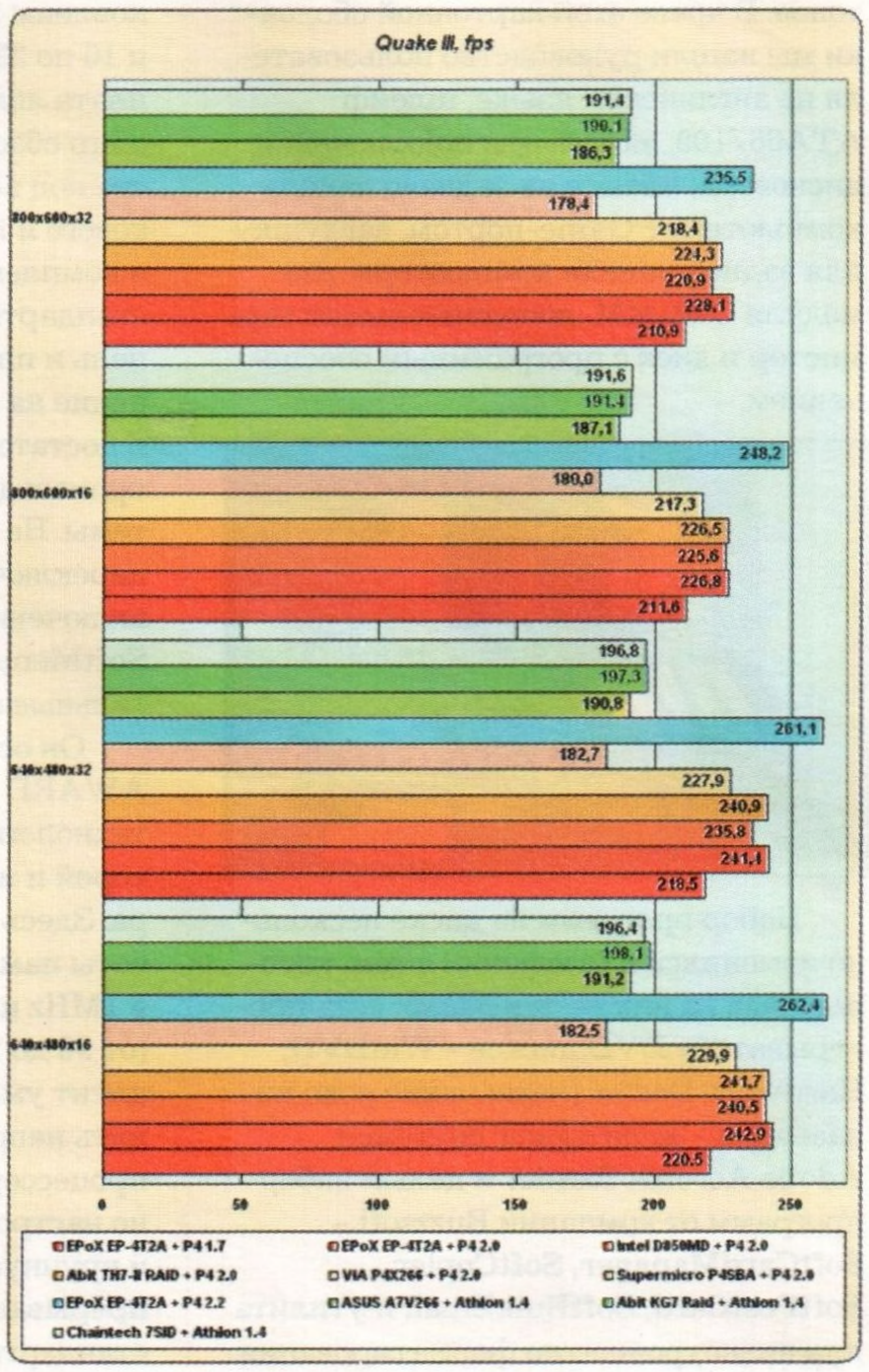


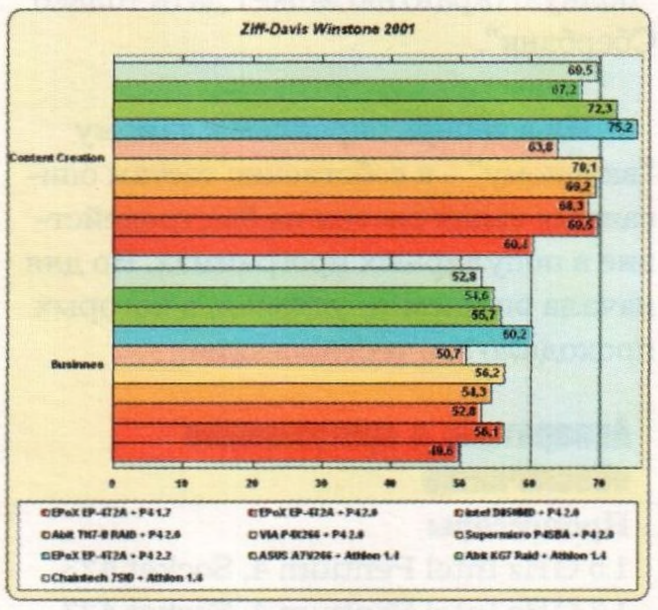
Диаграмма с fps в игровых тестах дает довольно забавную картину: если в Cars и Lobby общая схема распределения производительности между процессорами и чипсетами примерно соответствует результатам на диаграмме с общим баллом (3DMarks), то результаты в Dragothic вызывают небольшое недоумение – да, системы на Pentium 4 по-прежнему впереди, но их производительность между собой практически не различается! Один из возможных вариантов, с нашей точки зрения, может выглядеть так: на самом деле Dragothic, как и исключенные нами подтесты, не зависит от производительности процессора и подсистемы памяти, но зато он зависит от факта наличия поддержки определенных команд этим процессором. Напомним, что ни SSE, ни SSE2 обычные Athlon не поддерживают.

Quake III

Безусловная победа всех систем на базе Pentium 4... за исключением конфигурации на базе i845. Intel очень сильно любит тест в Quake III для демонстрации преимущества Pentium 4, однако в случае с i845 даже этот любимец дал досадный прокол. Почему? Как нам кажется, прежде всего, потому, что "the best" в Quake III является не собственно сам Pentium 4, а именно Pentium 4 в сочетании с адекватной частоте процессора производительностью подсистемы памяти. А вот P4X266, в принципе, весьма неплох! - не настолько, насколько i850 + RDRAM, конечно же, но все же, все же... Особенно, если вспомнить о ценах на RDRAM и PC2100 DDR :)



Ziff-Davis Winstone 2001



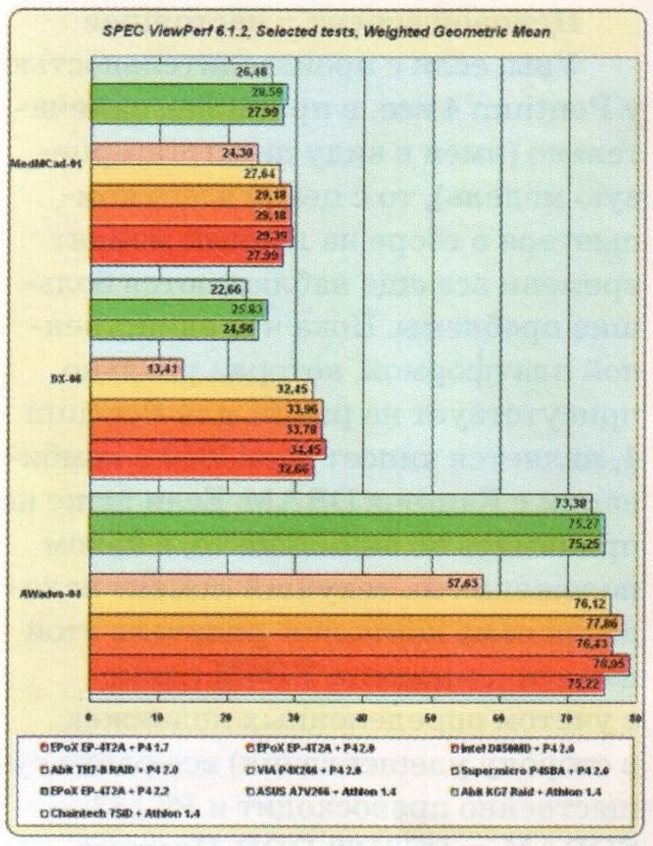
А вот в этом тесте самая быстрая система на базе Athlon показывает примерно такую же производительность, как Pentium 4 2GHz, но... в комбинации с VIA P4X266 + PC2100 DDR SDRAM! А в тесте Content Creation Winstone, Athlon даже выиграл у любого "штатного" Pentium 4. Что ж так? А между тем, все понятно. Athlon, как образец существенно усовершенствованной "старой" архитектуры, гораздо меньше, чем Pentium 4, проигрывает от неоптимизированного, изобилующего "труднопредсказуемыми" переходами кода. Кроме того, системы на базе Athlon оснащены PC2100 DDR. Видимо, приложения, включенные в состав Winstone 2001, как раз и содержат в большинстве такой код.

Выигрыш P4X266 у i850 - продолжение той же "темы": PC2100 DDR, как и любая SDRAM, обладает гораздо меньшей латентностью, чем Rambus DRAM, и в подобных условиях обеспечивает Pentium 4 лучшие условия для работы. И опять довольно низкие результаты у Brookdale (i845), хоть он тоже использует низколатентную PC133 SDRAM. Все-таки низкая латентность - это еще не все, пропускная способность тоже кое-что значит.

SPEC ViewPerf

Мы не будем делать большого события из выигрыша одной системы по отношению к другой на мизерные проценты. Поэтому можно сказать, что в AWadvs и MedMCAD системы на базе Athlon 1.4 GHz и Pentium 4 2GHz показывают примерно одинаковую производительность. DDR-система на основе VIA P4X266 практически везде немного отстает от своих аналогов на i850, но это отставание нельзя назвать существенным.

А вот в IBM Data Explorer (DX-06) Pentium 4 вырывается вперед. Data Explorer ориентирован в основном на математические вычисления, причем именно на интенсивную вычислительную математику, поэтому здесь частота работы процессорного ядра имеет решающее значение. Что же касается i845, то даже Intel



солидарна в оценке этого чипсета с тестами от SPEC: ну не планируется на Brookdale создавать high-end систем, на которых будут исполняться серьезные приложения, олицетворением которых и является тест ViewPerf!

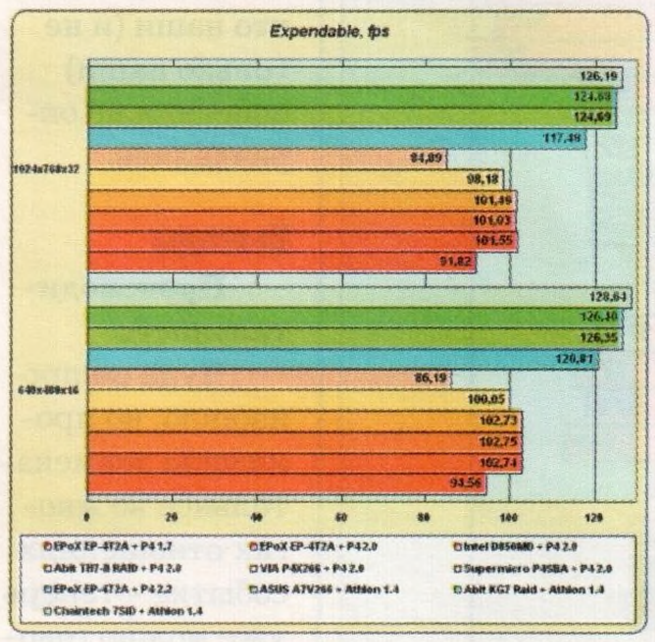
3DStudio MAX

Pentium 4 2GHz показывает “нормальный” (т.е. не сильно отстающий от Athlon 1.4GHz результат) явно за счет более высокой частоты. Это подтверждается и абсолютным выигрышем в данном подтесте разогнанного Pentium 4 2.2GHz. В целом, можно сказать, что этот тест олицетворяет собой то “концептуальное противостояние”, один из аспектов которого мы упомянули в начале статьи: более высокая частота против хорошо оптимизированной под данный тип задачи архитектуры процессорного ядра.
В данном случае штатному двухгигагерцевому процессору Intel не хватило частотного преимущества, чтобы выиграть у самого быстрого на текущий момент времени AMD Athlon.

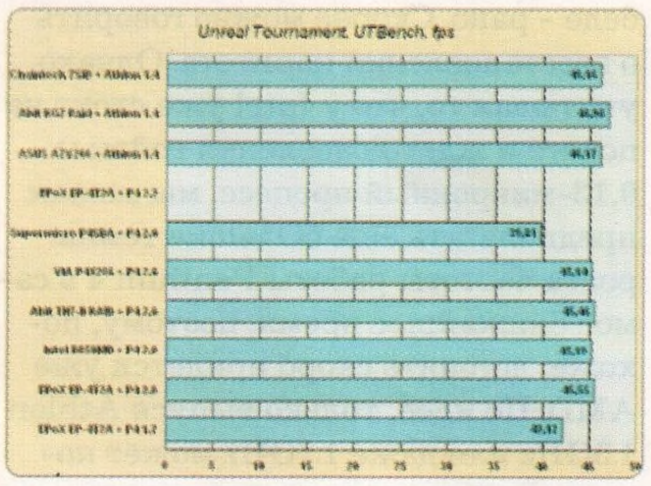
А вот практически одинаковые результаты, показанные системами на основе i850 и VIA P4X266, да и не сильно отставшая от них система на i845 четко демонстрируют то, что подсистема памяти в 3DStudio MAX нагружается несильно, наибольшее значение имеет именно вычислительная мощь CPU.

Expendable

Замечательный, даже мы бы сказали “классический”, пример приложения, на котором у Pentium 4 нет ну просто-таки никаких шансов на выигрыш даже в обозримом будущем. Даже разогнанный Pentium 4 2.2GHz не изменяет общей картины: все, чего ему удалось достичь, - это немного приблизиться к результатам Athlon 1.4GHz. Даже ничего не зная о Expendable (а мы-то знаем, что на самом деле все обстоит именно так), чрезвычайно легко предположить основную причину проигрыша процессора Intel: “хаотичный” код, который чрезвычайно нелюбим процессором с длинным конвейером. Ну что еще можно сказать? Да, есть такие приложения. Либо они “вымрут”, если производители ПО начнут учитывать существование такого процессора, как Pentium 4 со всеми его специфическими особенностями внутренней архитектуры, либо будут появляться по-прежнему, если этот CPU не приобретет большой популярности. Делать в данном случае прогнозы - дело тяжкое и неблагодарное, поэтому ограничимся просто констатацией факта.



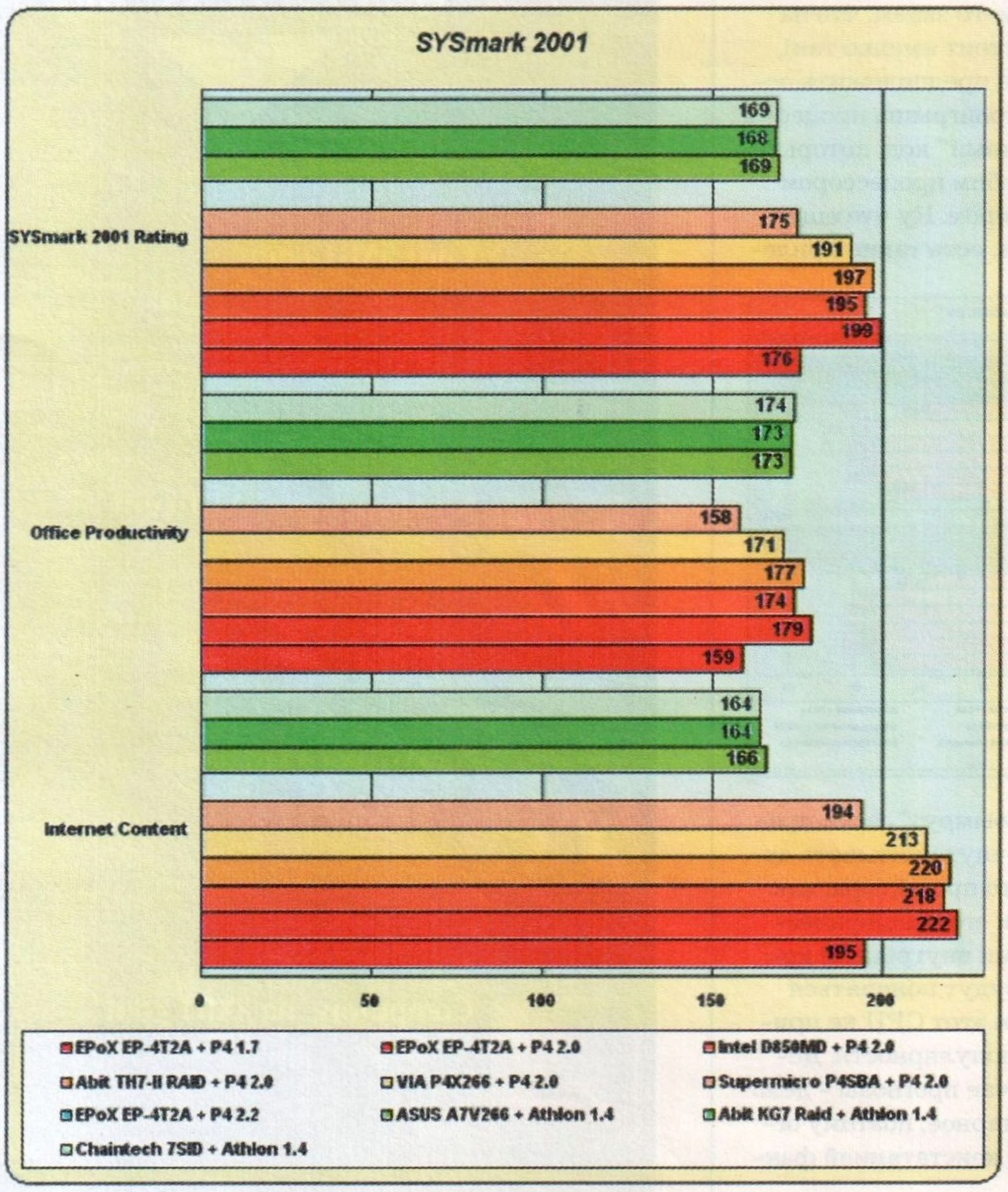
Unreal Tournament



Считая основными героями данного обзора именно новые Pentium 4 2GHz, в комментариях к результатам Unreal Tournament мы можем просто ограничиться констатацией факта: производительность самых мощных процессоров Intel и AMD примерно равна, с небольшим преимуществом последнего. И опять (как и практически везде ранее) в хвосте “плетется” Brookdale. Low-end чипсет для low-end систем, что уж тут поделаешь... :)

SYSmark 2001

Пожалуй, единственный тест, где недавно нами "пожуренный" i845 в одном из подтестов даже обогнал все системы на базе процессора AMD. О Pentium 4 на i850 и P4X266 и говорить нечего - они выигрывают, и с впечатляющим отрывом.



SYSmark 2001 - яркий образец высокой концентрации приложений "новой волны", в которых поддержка SSE/SSE2 присутствует чуть ли не в качестве обязательного параметра, и это, как легко заметить из диаграммы, дает вполне определенный (и легко предсказуемый!) результат. Причем разогнанный Pentium 4 2.2 GHz показывает - дальше "старым" процессорным архитектурам в подобных приложениях будет еще хуже :)

Масштабируемость

Как мы и обещали в прошлой статье о чипсете VIA P4X266, здесь приводим результаты масштабируемости систем.

Как говорится,- "ничего особенно страшного". В целом, масштабируемость в большинстве случаев немного лучше у систем на базе i850, но главное не в том. Главное - в том, что она присутствует в обоих случаях; нельзя утверждать, что системы на базе VIA P4X266 + Pentium 4 + PC2100 DDR существенно проигрывают в этом акспекте i850 + Pentium 4 + PC800 RDRAM. Что ж, приятно, что наши (и не только наши) опасения не оправдались.

Выводы

Производительность

Чуда не произошло, но произошло знаменательное во многих отношениях событие - теперь уже можно говорить о том, что Pentium 4 лидирует по производительность в большем количестве тестов. Да, это так. Наращивание частоты, с одной стороны, и благосклонность многих производителей ПО, с другой, дают свой эффект. Конечно, гладко еще далеко не все, и говорить о безоговорочной победе - рано. Скорее можно говорить о восстановлении паритета. Однако, учитывая то, что у Intel уже стоит на пороге и ждет дозволения войти :) 0,13-микронный процесс, мы можем предполагать еще бОльшие темпы роста частоты работы Pentium 4 в самое ближайшее время, поэтому, похоже, догонять скоро придется уже AMD. По идее, только выпуск Athlon 1.5GHz или даже 1.7GHz может помочь этой компании восстановить имевшую место ранее ситуацию со сравнительной производительностью верхних моделей процессоров.

Ценовой аспект – настоящее

Увы, если с производительностью у Pentium 4 все, в принципе, замечательно (имея в виду двухгигагерцевую модель), то с ценой всего компьютера в сборе на данный момент времени все еще наблюдаются большие проблемы. Пока что единственной платформой, которая реально присутствует на рынке для Pentium 4, является чипсет Intel i850 в комбинации с Rambus DRAM. Если даже не принимать во внимание то, в каком положении на текущий момент находится сама компания-родитель этой памяти, стоимость RIMM (даже с учетом определенных подвижек в сторону удешевления) все равно существенно превосходит и PC133 SDRAM, и PC2100 DDR. Поэтому сейчас (подчеркнем - именно сейчас) покупка системы на базе Pentium 4 все еще является проблематичной для экономного пользователя.

Ценовой аспект - будущее?

Однако все не так плохо. Ведь есть VIA P4X266, хоть "есть" он и с определенными проблемами, вызванными отношением Intel к этому чипсету. Кроме того, нечто подобное (Pentium 4 + DDR SDRAM) обещают нам и ALi (Aladdin-P4, образцы есть уже сейчас, начало поставок планируется на октябрь 2001) и SiS (SiS 645, анонсированный 9 августа 2001 и, похоже, уже доступный всем желающим). Также скоро компания начнет активно продвигать на рынок Pentium 4 "Nothwood" (Socket 478, 0,13 микрон, L2 cache 512KB), который, судя по анонсам от Intel, будет отличаться весьма привлекательной ценой при еще бОльших, чем сейчас, частотах, а главное, с вдвое увеличенным размером кэша второго уроня. Так что в плане соотношения "цена/производительность" (при условии отказа от RDRAM и уменьшения стоимости самого процессора) ситуация с системами на базе Pentium 4 может весьма круто измениться в самое ближайшее время. Чего мы этому процессору и пожелаем, ибо производительность он уже сейчас демонстрирует весьма неплохую, а наличие на рынке двух сильных игроков всегда лучше для конечного пользователя, чем безраздельное господство одного.

результаты масштабируемости систем

	Quake III 640x480x16	3Dmark 2001, 3Dmarks	SYSmark 2001, Internet Content	SYSmark 2001, Office Productivity
EPoX 4T2A (i850)	242,9 / 206,7	5849 / 5417	222 / 172	179 / 142
Pentium 4 2 GHz / 1.5 GHz	1,175	1,078	1,291	1,261
VIA P4X266 (reference)	229,9 / 194,1	5724 / 5411	213 / 166	171 / 138
Pentium 4 2 GHz / 1.5 GHz	1,184	1,058	1,283	1,239

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000

Новые приключения МУШКЕТЕРОВ

- 9 двухэкранных уровней,
- 3 дополнительных пазловых экрана.
- 9 сюжетных мультфильмов.
- 10 второстепенных персонажей.
- Около 60 диалогов и 1000 реплик.
- Около 80 анимаций на одном уровне.
- Профессиональное актерское озвучивание.
- Возможность управления всеми тремя главными героями.

Эта игра - необычный веселый квест, главные герои которого - три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры - ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.

Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д`Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; **www.media2000.ru**

Разработчик: "Электроникум+"

В. Тверской

Армии Эпохи Битв

Если вы, уважаемый читатель, покопаетесь в памяти, то вспомните "Эпоху битв", - мы уже рассказывали об этой игровой системе. Тогда мы познакомили игроков и любителей игр с ее основополагающими принципами, тема этой статьи более конкретна - комплектование армии. Для того чтобы создать собственное войско, необходимо иметь представление об особенностях армий разных народов, о местности и даже климате будущего театра военных действий. В этом заключена универсальность игровой системы, такой подход дает возможность разыгрывать бесконечное множество совершенно разных битв.

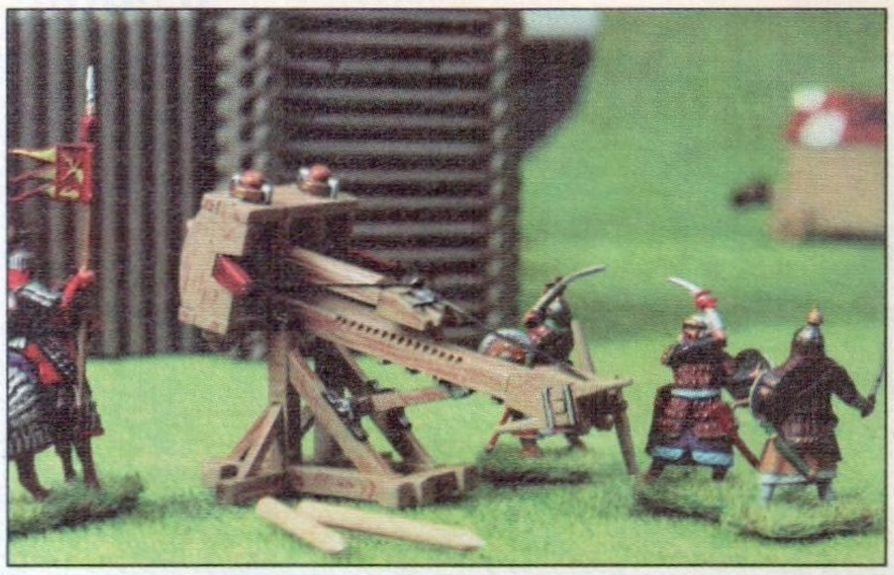
"Эпоха битв" позволяет составлять (на данный момент) армии следующих типов: античная Греция IV-III в. до н.э.; Персия VI-IV в. до н.э.; Рим I в. до н.э.- I в., Монголия XIII-XV вв.; Россия XIII-XV вв.; Тевтонский орден XIII в. Сегодня мы дадим несколько советов составителям армий античности.

Древняя Греция

Армии древней Греции можно составлять, используя два набора – "Греческая пехота" и "Македонская кавалерия". Главную часть греческих войск составляет фаланга. Самый распространенный род войск – гоплиты-копейщики. Безусловно, это хорошая база любой армии, а значит, в ваших войсках их должно быть никак не менее 1/3.

В большом количестве представлены вспомогательные войска: пращники, метатели дротиков, критские лучники. Но игроку все же следует помнить: вспомогательные войска недаром так названы, главная сила - фаланга. Стоит только увлечься стрелками, как вскоре вы обнаружите, что, хотя и приятно расстреливать противника, пока он далеко, но рано или поздно копейщики доберутся до ваших стрелков и, если их некому будет прикрыть, начнется самая настоящая резня. Поэтому мы советуем отдельные отряды стрелков не формировать, за исключением разве что лучников, да и тех не больше одного отряда. Лучше придать по 2-4 фигуры стрелков (особенно метателей дротиков и пращников) отрядам фаланги.

В "Македонской кавалерии" есть четыре типа конников: лучники, метатели дротиков, тяжелая конница с пиками (гетайры и фессалийцы) и средняя конница. Предназначены они для разных целей. Конница с пиками - прежде всего мощный ударный кулак, который уместен и на фланге, и в центре. Средняя конница прекрасно поможет той армии, большинство которой составляют пехотинцы. С помощью только одного отряда таких всадников вы можете грозить флангам противника или контратаковать его в решающий момент. Конные лучники и конные разведчики словно созданы для того, чтобы измотать противника перед началом решающей схватки.



Персидская Армия

Армию персов можно составить из двух наборов – "Персидская пехота" и "Персидская кавалерия". Ударной силой в данном случае выступают отличные пешие лучники, в наборе их шесть. Лучше взять два-три набора, чтобы иметь действительно мощный кулак стрелков на поле боя. Местные копейщики сильно уступают греческим и вряд ли особенно пригодятся. Пехоту лучше набрать из метателей дротиков и "малоазиатской пехоты": хорошие "спецы" рукопашного боя сумеют прикрыть лучников.

С персидской конницей дела обстоят хуже. В наборе всего восемь всадников, хотя есть колесница - оружие мощное, но мало подходящее против фаланги гоплитов. Поэтому, чтобы иметь нормальное количество всадников на поле боя, придется взять несколько наборов конницы. Зато персидские всадники очень разнообразны: есть и тяжелые кавалеристы бактрийцы, и средние персы, и конные лучники – скифы. Последние особенно опасны для греков, противнику просто некого им противопоставить, они могут до бесконечности стрелять и отходить. Беда только, что их всего двое в наборе.

Римская армия

Силы прославленной римской армии пока представлены только пехотой. На выручку может прийти набор римской конницы фирмы "Италери" или греческие всадники из "Македонской кавалерии", которые вполне сгодятся по внешнему виду.

Впрочем, основной кулак римской армии всегда составляла именно пехота. И она действительно очень сильна и по характеристикам, и по особым правилам для метания их прославленных дротиков – пилумов. Правда, в наборе, кроме легионеров, никого нет. Поэтому, чтобы несколько разнообразить войска, можно воспользоваться греческой легкой пехотой – метателями дротиков, лучниками и особенно пращниками – уж очень хороши они против греческих гоплитов. Но, конечно, этими вспомогательными войсками (как и конницей) не стоит увлекаться, ведь у вас лучшая тяжелая пехота и именно она должна решать исход схватки.

При составлении суперэкзотической армии постарайтесь не позабыть, для чего она предназначена. Ведь, в конечном счете, придется и воевать.
И еще один совет. Как бы ни было вам приятно составлять себе армию, используя столь широкую палитру, все же соотносите ее не со свободным полетом военно-исторической фантазии, а с планом будущего сражения.

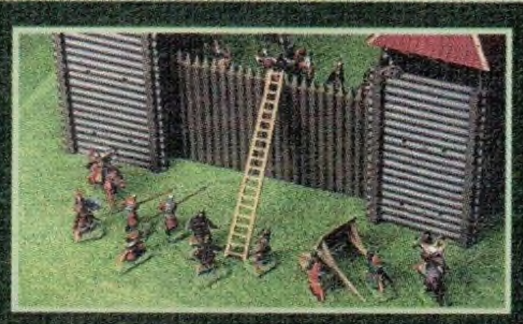
Успеха вам, начинающие воргеймеры и седые ветераны сражений!

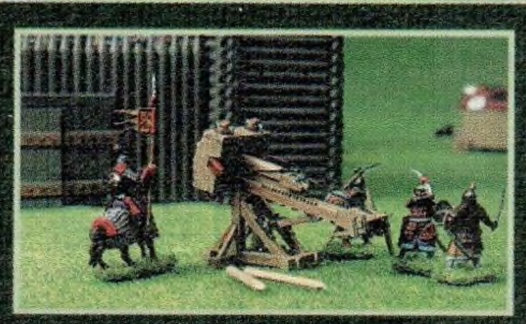
На правах рекламы

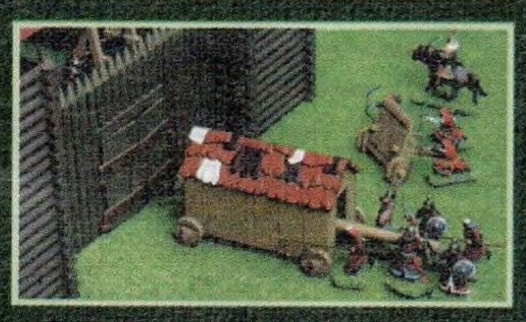
ЭПОХА БИТВ®

AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА – ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ







- Вы сможете разыграть все известные сражения древности.
- Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.
- Неограниченные размеры армий.
- Неограниченное количество игроков.

Наборы из серии "Эпоха битв" вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, ОАО "Звезда". Телефон для справок: (095) 210-8871.

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru; http://www.ageofbattles.ru
Почтовая рассылка осуществляется фирмой "Весь".

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

ПРЕДПРИЯТИЕ "ЗВЕЗДА" – КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ

ЗВЕЗДА™

Юрий Катков

CHEATS

Madden 2002

Для того чтобы получить в свое распоряжение новые команды, зайдите в меню Settings/Secret Codes и введите слово "GOLDENGOD" (без кавычек).

Conflict Zone

Во время игры нажмите клавишу [C], затем клавишу "BACKSPACE".

Теперь вы можете воспользоваться следующими кодами:

WIN - выиграть миссию;

MY TAYLOR IS RICH - 20000 очков и 100% популярность;

REPLAY ALL MISSIONS - доступ ко всем миссиям.

No One Lives Forever

Во время игры нажмите [T] и вводите следующие коды:

mimyourfather – режим бога;

mpwegotdeathstar – бесконечный боезапас;

mpkingoftehmonstars – получить все предметы и оружие, бесконечный боезапас;

mpmimimi - получить все предметы и оружие, бесконечный боезапас;

mpmaphole – завершить миссию;

mpdrdentz – полное здоровье;

mpwonderbra – вся броня;

mpyoulooklikeyouneedamonkey – открыть все опции брони;

mpgoattech – получить все апгрейды оружия;

mpmiked – выйти из игры;

mpbuild – посмотреть версию игры (билд);

mpasscam – сделать вид от третьего лица;

mppos – включить дисплей локации;

mpflowerpower – режим пэйнтбола;

mpexorbitantamounts – увеличить количество крови в игре.

Corporate Machine, the

В режиме Single Player'а во время игры нажмите Tab и вводите следующие коды:

zeropercentinterest – дает $10.000.000;

nomoneydown - дает $100.000.000;

feelthatmojorising - дает 10 единиц каждого ресурса;

idkfa - дает 99 единиц каждого ресурса;

hitmeagain – дает одну Action Card;

upmysleeve – дает Full Hand of Cards;

impressme – успешно завершает текущую научную разработку.

Championship Manager 2000-2001

Как купить хороших игроков.

Кликните на ваше имя в меню, затем выбирайте пункты Player/Staff Search, Filter; введите в поиск слово "Champion" (без кавычек) и вы получите список всех легендарных бразильских игроков. Они станут доступны для покупки вашим клубом.

Простой способ добиться увольнения судьи.

Дождитесь матча, который проходит в ноябре. После матча запросите уволить судью и проделайте эту процедуру пять раз подряд, ни разу не смотря новости. Потом подождите немного и прочитайте новости. Судью должны уволить. Этот способ не дает стопроцентной гарантии успеха. Если не получится с первого раза, сделайте еще попытку после следующего матча.

Political Tycoon

Для входа в чит-меню во время игры нажмите Enter и напечатайте слово "redemption" (без кавычек). Все соседние страны станут более дружелюбными по отношению к вам. Для того чтобы исключить возможность внезапного нападения со стороны вашего врага, напечатайте "beauty".

M - Alien Paranoia

Зайдите в директорию PARTIDOS, которая находится в директории с игрой. Найдите там файлы PARTIDOS1.OEM, PARTIDOS2.OEM и так далее. Это файлы сохранения игры. Выберите по счету нужный вам сейв и откройте его файл любым текстовым редактором.

Найдите строку PERSONAJEM и спуститесь до секции VIDA. В этой секции строка ACTUAL отвечает за здоровье. Для того чтобы получить полное здоровье, измените в ней цифру на 250. Опуститесь еще на несколько страниц вниз и найдите секцию PERSONAJE_M. Далее - строки, отвечающие за вооружение:

Superrayo = 9999999.000 (Super Laser);
Cantidad_Laser = 250.000 (Laser Shots);
Cantidad_Peras = 99.000 (Pears);
Cantidad_Boomerangs = 99.000 (Boomerangs);
Cantidad_Huevos = 99.000 (Gork Chick Eggs);
Cantidad_Piezas = ?.000 (Spacecraft Pieces).

В скобках указан вид оружия, за который отвечает данная строка.

Max Payne

Что бы получить доступ к консоли, начните игру с параметром "-developer" (без кавычек). Командная строка тогда должна будет выглядеть примерно следующим образом: C:\games\maxpayne\maxpayne.exe –developer.
Во время игры нажмите [F12].

Для того чтобы перейти на любой желаемый уровень, напечатайте в консоли "maxpayne_gamemode->gm_init(#);" (без кавычек), где # - название нужного вам уровня.

Список названий уровней:

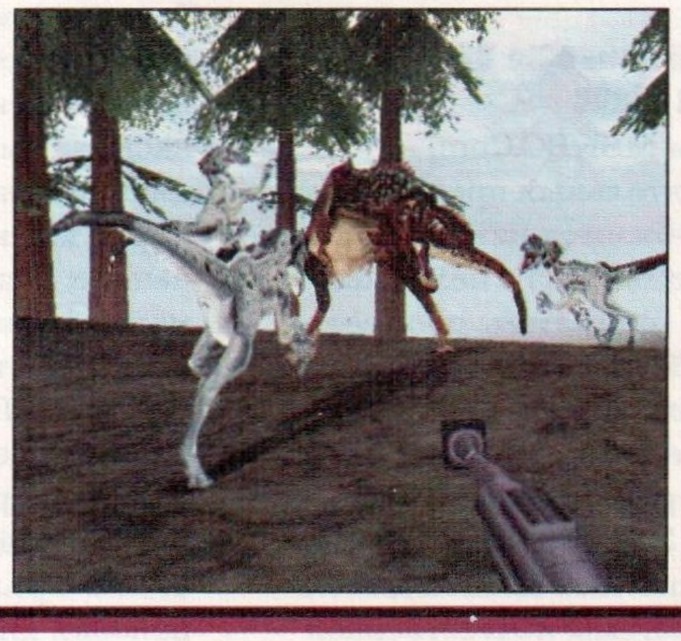
startup_level	part1_level4	**part3_level1**
tutorial	part1_level5	part3_level2
end_combat	part1_level6	part3_level2b
part0_level1		part3_level3
part1_level1	**part2_level0**	part3_level4
part1_level1b	part2_level1	part3_level5
part1_level2	part2_level2	part3_level5b
part1_level2b	part2_level2b	part3_level6
part1_level3	part2_level3	part3_level7
part1_level3b	part2_level4	

Пример: maxpayne_gamemode->gm_init(part3_level6);

А чтобы увидеть концовку игры и получить доступ к новым уровням сложности, напечатайте в консоли следующую строку:

maxpayne_gamemode->gm_sendendofgamemessages( );

Primal Prey



Во время игры нажмите F2 и в появившемся окне вводите следующие коды:

momoney – получить дополнительные деньги;

dinogod – режим бога;

actor find # - подойти к ближайшему динозавру #.

MechWarrior 4: Vengeance

Во время игры одновременно нажмите клавиши Ctrl+Alt+Shift и вводите следующие коды:

ml - пропуск миссии;

iy - бессмертие;

uo - бесконечные патроны.

Conquest: Frontier Wars

Во время игры нажмите Enter и введите следующую фразу Give the sushi to Sean.

На экране появится сообщение о том, что режим кодов включен. После этого еще раз нажмите Enter и вводите коды:

A winner is you! – успешно закончить миссию;
I am evil Homer – проиграть миссию;
Spacebridge – разблокировать недоступные миссии;
The Master Builders – строить быстрее;
Your chicks for free – строить бесплатно;
The Ultimate Doom – уничтожить игрока;
If they could see me now – убрать Туман Войны;
I'll rip out your optics – вернуть обратно Туман Войны;
I can see clearly now – убрать Туман Открытий;
I want a raise – получить много руды;
Do you smell something? – получить много газа;
The courage of the fearless crew – получить людей;
Some Great Reward – получить максимальное количество всех ресурсов.

Внимание: все фразы нужно вводить именно так, как они здесь напечатаны. Соблюдайте заглавные буквы и пробелы!

4x4 Evolution

Как получить 1000000 долларов:

Во время игры напечатайте слово "goldfinger" (без кавычек). Если слово введено правильно, звуковой сигнал подтвердит это. Потом напечатайте "givememoneyordie" (также без кавычек). Правильный ввод опять будет отмечен звуковым сигналом. Выйдите из гонки, и у вас появится один миллион долларов. Если вы повторите вышеописанную процедуру еще раз, количество денег на вашем счету опять увеличится на один миллион долларов, независимо от того, сколько было до этого - больше или меньше миллиона.

Новости

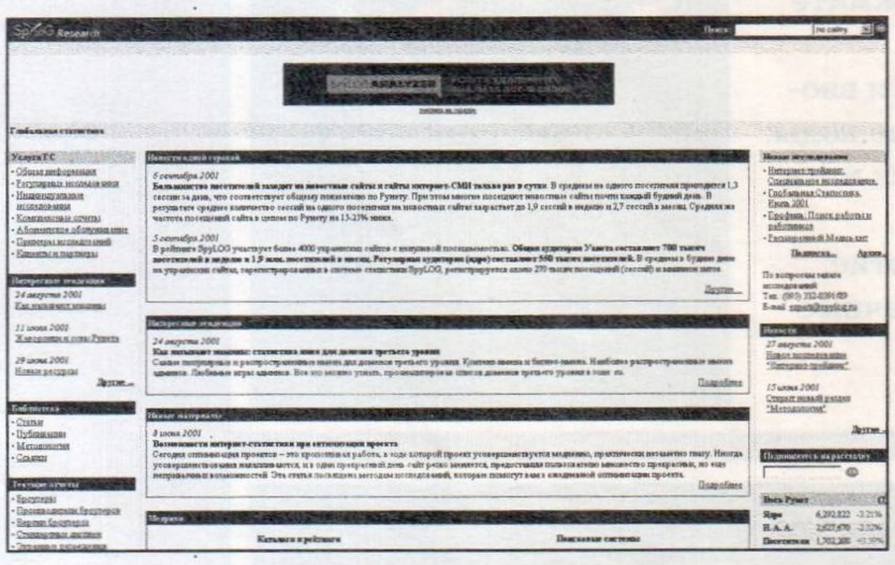
Пьяный Лев

Отчет от SpyLOG первой свежести

О том, что же ожидает русскоязычный сегмент Глобальной Сети осенью нынешнего года в очередном отчете, уже успевшем завоевать культовый статус, нам поведала компания SpyLOG.

Главным событием проведенного исследования "Глобальная статистика" стал тот факт, что в новом сезоне Рунет начинает шириться уже не за счет столичных, а за счет региональных пользователей.

Участились тенденции по посещению популярных ресурсов иностранными гостями из США, Германии и стран СНГ. По мнению аналитиков SpyLOG, сей факт говорит о качественном наполнении Рунета и "в него



теперь есть за чем ходить".

На 20% выросла посещаемость ресурсов туристического бизнеса и недвижимости, и это несмотря на летний период, когда деловая активность терпит существенный сброс оборотов.

По данным SpyLOG, в настоящее время в России не менее 7,5 миллионов человек пользуются Интернетом хотя бы один раз в месяц, а это на 7% больше, чем в начале 2001 года.

Хулиганские действия российских хакеров вынудили японского провайдера прекратить свою деятельность

В первых числах сентября крупнейший японский провайдер Nifty.Com был вынужден прекратить предоставление интернет-услуг на территории Российской Федерации и закрыть свои офисы в 26 городах страны. По официальному заявлению, отважиться на столь отчаянный шаг компания решила в связи с многократными несанкционированными доступами в Сеть через их системы и - как следствие - существенными загрузками модемных линий.

В последние несколько месяцев участились случаи жалоб в техническую поддержку провайдера относительно бесследных исчезновений денег, внесенных на личные счета. Иными словами преступники похищали чужие логины и пароли для доступа и использовали оные в своих интересах.

"Мы терпим убытки в десятки тысяч долларов и поэтому не сможем возобновить операции в России до тех пор, пока не заблокируем пиратские подключения к нашей сети", - заявил представитель японского провайдера. По идентичным причинам компания была вынуждена закрыть 11 офисов в Узбекистане и один в Казахстане.

Онлайн-миллионеры спонсируют полеты на Марс

По данным MSNBC.Com, несколько состоятельных представителей интернет-бизнеса изъявляют намерение объединиться с целью финансирования программы по заселению планеты Марс людьми и приступают к созданию специализированного фонда. Первый ракетный запуск намечен на первую половину 2003 года. На орбиту Земли предполагается выслать подопытных мышей для исследования системы искусственной гравитации. Эксперимент продвигается некоммерческой просветительской организацией "Марсианское сообщество" (www.marssociety.org). По словам ее президента Роберта Зубрина, работы для выполнения поставленной цели уже начаты.

Организаторами фонда "Жизнь на Марс" (Life to Mars Foundation) являются миллионеры Элон Маск и Адео Ресси. 30-летний Элон Маск является основателем двух интернет-компаний – Zip2.Com и X.Com, а 29-летний Адео Ресси в настоящий момент сотрудничает с консалтинговой фирмой Sophos Partners.

Созданный фонд предполагает финансирование к 2003 году нескольких космических полетов с бюджетом от 10 до 20 миллионов долларов США на каждый. Дополнительных инвестиций организаторы планируют добиться от NASA путем уговоров на выделение большей части своего бюджета на развитие программы создания постоянных поселений на Марсе.

Сеть и как мы в нее ходим

Недавний опрос, проведенный компанией ORC (www.orc.ru), показал достаточно интересные цифры – более трети пользователей русскоязычной зоны ходят в Сеть абсолютно бесплатно. Причем процент так называемых "халявщиков" в провинциях значительно выше. Так, например, в Москве количество не обремененных болезненной оплатой за возможность пользования Сетью составляет 37% от всех опрошенных, а в Санкт-Петербурге – 41%. В то время как среди пользователей Центрального района процент "халявщиков" составляет почти половину – 47%. В Уральском и Дальневосточном районах цифры несколько ниже – 45 и 41 соответственно.

Лидером по количеству пользователей, тратящих на доступ более 100 долларов в месяц, оказался Дальний Восток. В то время как в Москве и Санкт-Петербурге этот показатель не превышает и 2 процентов.

Среди пользователей возросла популярность к интернет-кафе. Их услугами пользуется 21% москвичей. А вот потребность доступа из городских библиотек пока большими цифрами не обладает – этой услугой пользуется не более 2% от всех опрошенных. Замечателен другой факт – более 20% пользуются Сетью посредством друзей и знакомых.

У домашних пользователей по степени популярности и доступности, как и прежде, лидирует модемное соединение и dial-up. 65 и 61 процент использует этот вид подключения в Москве и Санкт-Петербурге. 10% как в Москве, так и в "северной столице" предпочли доступ по выделенным линиям. Наибольшей популярностью домашние выделенные линии обрели в Южном, Сибирском и Дальневосточном округах – 14%, 15% и 14% соответственно.

В процессе анкетирования было задействовано более 10 тысяч пользователей из всех регионов Российской Федерации.

Кардерство сегодня по-прежнему актуально

По сообщению New York Times, компания Flooz.Com, осуществляющая торговлю виртуальной валютой под названием flooz, официально объявила себя банкротом в связи с "экономическим кризисом и недостаточными инвестициями". Такова официальная версия. Однако неофициальная куда более интересна. По сообщению источников, близких к компании, единственной причиной банкротства компании могли стать лишь крупномасштабные онлайновые мошенничества.

Клиент сей компании, отважившийся на перевод американских долларов в виртуальные деньги, впоследствии имел возможность приобрести подарочный сертификат и обменять его на подарки, предоставляемые 30 сетевых ресурсов. Очевидно, компания позорным образом ленилась или же целенаправленно игнорировала всяческий контроль над операциями внутри своего ресурса. А как еще можно объяснить факт продажи виртуальной валюты на сумму около 300 тысяч долларов группе русских и филиппинских мошенников, расплачивавшихся денежными средствами с краденых кредитных карт? В конечном итоге расследованием преступления занялось ФБР, и все операции прекратились. В интересах следствия все банковские счета компании были "заморожены", по этой причине производить конвертацию валюты в дальнейшем оказалось невозможным, и компания была вынуждена объявить себя банкротом.

А исполнительный директор Flooz.Com Роберт Левитан по-прежнему выставляет отказы на мольбы журналистов о комментариях достаточно неприятной версии.

Code Red, Code Red II, Code Blue – беда никогда не приходит одна

Специалистами компьютерной безопасности Китая было зафиксировано появление нового вируса, по некоторым параметрам схожим с Code Red, общий ущерб от которого превысил 2 миллиарда долларов. Название нового вредителя - Code Blue. По словам представителя антивирусного центра в Китае, он уже начал свое распространение по Глобальной Сети. Однако есть и обнадеживающие факты – над изучением новоявленного вируса уже работают специалисты антивирусной области.

Напомним, впервые о Code Red заговорили всерьез в середине июля, когда результатом его действия явились 350 тысяч пораженных серверов, в том числе и официальный сайт Белого Дома. 19 июля в течение девяти часов только в США от этого вируса пострадало более 43 тысяч серверов в 15 тысяч компаниях.

Вторая версия червя Code Red II явилась в августе и до 22 числа успела поразить более 1 тысячи серверов в Китае.

Основной областью поражения Code Red являются компьютеры, оборудованные системами Windows NT и Windows 2000.

Основным отличием этих червей от прочих компьютерных вирусов является то, что они не уничтожают какие бы то ни было файлы и не наносят прочих системных повреждений. Они всего лишь самоустанавливаются на сервер и начинают саморассылку по адресам электронной почты, снижая тем самым скорость функционирования серверов и темпы передачи данных.

В отличие от Code Red, червь Code Blue использует другие дырки системы Windows. Он способен замедлять работу процессоров, от чего компьютеры начинают частенько "виснуть".

$120 за право назвать идиотом собственного президента

Популярное онлайновое издание Salon.Com, раз от раза склоняющееся все к более изысканным методам улаживания собственных финансовых проблем, на сей раз выдумало новый источник дохода – отныне каждый желающий принять участие в дискуссиях на форуме Table Talk (tabletalk.salon.com) должен будет внести плату размером $10/месяц.

По словам руководящего аппарата Salon.Com, форум никогда не был прибыльным, а на его поддержку уходят огромные суммы, не способные окупаться даже за счет рекламы.

Необходимо отметить, форумы на Salon.Com обладают недюжинной популярностью. А главной темой обсуждения среди американской публики является их собственный президент. Причем в специализированном форуме White Hous, посвященном правительству, в адрес господина Джорджа Буша-младшего летят преимущественно ругательные замечания.

Однако не каждый американец может позволить себе выкладывать по 120 долларов в год за право публикации на интернет-форуме. По этой причине большинство его старых участников предпочло перекочевать на форум другого издания The American Prospect (www.prospect.org).

ICQ Inc. сокращает штаты впервые за 5 лет

В 1996 году четверо молодых израильтян, в рядах которых оказались Йейр Голдфингер, Арик Варди, Сефи Визингер и Амнон Амир, после разработки принципиально нового продукта, получившего название ICQ, создали компанию Mirabilis.Com. Два года спустя компания была продана корпорации AOL за 407 миллионов долларов. На замену старой Mirabilis была создана компания ICQ Inc. После слияния двух крупнейших корпораций AOL и Time Warner компания ICQ перешла в собственность объединенной фирмы. В ходе недавнего сокращения штатов компанией было уволено 1700 сотрудников, под опасный нож реструктуризации попали и сотрудники сервиса ICQ.

Из штата, располагающего 125 сотрудниками, было уволено 35 человек, что составило почти ровно 30%.

По сообщению израильской газеты Jerusalem Post, большая часть уволенных работала в израильском офисе компании, в Америке сокращения практически не ощутимы. Это первый случай столь масштабного увольнения в компании за все ее долгие 5 лет истории.

Пьяный Лев

Интернет и музыкальное творчество

Интервью с Сергеем Пименовым

Некоторые сведения о моем сегодняшнем собеседнике. Хаус/транс-продюсер, участник группы ППК (www.ppk.ru) Сергей Пименов. Некогда имел опыт вокалиста в панк-группе. В ППК со дня ее основания, а именно с 1998 года. Широкую известность как на российских, так и на западных просторах группа приобрела благодаря Глобальной Сети. Если чуточку конкретнее – при непосредственной поддержке сервера mp3.com. В начале 2001 года их композиция Hey DJ 2001, беспощадно обогнав основных соперников, водрузилась на почетнейшее из почетных первое место. Что, безусловно, радует; помимо широкой известности, сервер mp3.com принес группе также и немалый гонорар – по официальным данным, на сегодняшний день команда выручила около 100 тысяч долларов и пока не собирается останавливаться на столь скромной цифре.

DJ и продюсер команды ППК, Сергей Пименов

Пьяный Лев (НИМ): Здравствуйте, Сергей. Выражаю искреннюю благодарность за получасовую выкройку из личной жизни и согласие на небольшое интервью. Я уверен, среди наших читателей окажется немало почитателей вашего творчества, и им будет особенно приятно прочитать это интервью на страницах, скажем без лишней скромности, любимого журнала.

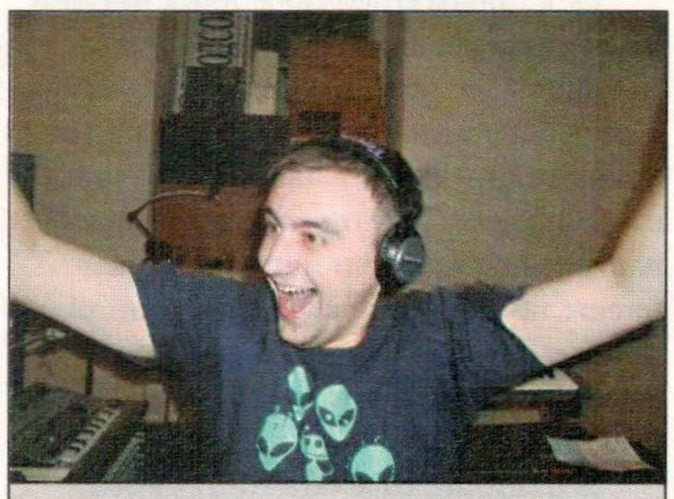
***Сергей Пименов (ППК)**: Круто. :) Привет, читатели!*

НИМ: Какую роль для вашей команды сыграла и играет Сеть? Каковы были ваши первые ощущения, и чем отозвалось лидерство на MP3.Com? Много ли оно значило для вас лично?

***ППК**: Сеть - это главное оружие ППК в завоевании популярности. :)*

Когда в 1999 году мы с Александром Поляковым начали осваивать сетевые возможности раскрутки для музыкантов, все это было внове и никто, по крайней мере, в России не понимал, что нужно делать. Других возможностей для нас тогда не было, и Сеть стала единственной возможностью донести музыку ППК до слушателей.

Когда еще в 1999 году мы впервые поднялись на первую строчку хит-парада MP3.COM, это стало для нас очень сильным стимулом к дальнейшей работе и, конечно, дало нам много эмоциональных сил.



"Серый кардинал", музыкант и звукорежиссер команды ППК Александр Поляков в рабочей обстановке

НИМ: Какое значение имел стиль сочиняемой вами музыки? Скажем, имеет ли, по-вашему, реальные шансы на раскрутку какая-либо hatecore или рок-команда или электронное содействует исключительно электронному?

***ППК**: Мне кажется, что электронная музыка имеет преимущество перед всеми другими стилями в Сети. Конечно, электронное содействует электронному. Вообще, сейчас время новых идей и звуков. Все-таки мы живем в 21-ом веке.*

НИМ: Не тянет ли вас на эксперименты с различными музыкальными течениями? Возможно, с родственными стилями ambient, drum'n'base?

***ППК**: Сами мы не планируем делать музыку в этих стилях, но мы постоянно сотрудничаем со многими молодыми музыкантами, которые делают для нас множество ремиксов в самых неожиданных стилях. Например, на нашем сингле "ВОСКРЕШЕНИЕ/HEY DJ 2001" был издан ремикс на ВОСКРЕШЕНИЕ ростовского музыканта B-Power в стиле tech step.*

НИМ: Предлагаю вернуться на полгода назад к потухшему проекту GooDoo Party под лозунгом "Первая Глобальная Интернет Вечеринка". С чем, по-вашему, была связана достаточно низкая явка пользователей? Плохая реклама в Сети или все-таки с тем, что, как ни крути, а интернет-технологии в нашей стране все еще узко развернуты? Какие впечатления остались у вас после той ночи?

Попытка с такого рода мероприятиями будет повторена или пока об этом стоит на

время забыть?

***ППК**: Лозунг был сильный - это уже хорошо :] Мне кажется, плохая явка была связана с нашей надеждой на желание интернетчиков потусовать с себе подобными и, как следствие этого, ориентация только на сетевую рекламу.*

Впечатления у меня самые разные - и плохие, и хорошие; главное - опыт и информация, а это мы получили. Будет ли попытка повторения – это, наверное, стоит спросить у агенства ГуДу как идеолгов и организаторов.

ППК в гостях у свернувшегося проекта Три Сестры

НИМ: При случае обязательно спросим. По сведениям тайных источников, ваше пребывание в виртуальном мире по своей частоте успело приобрести болезненный характер. Что же заставляет вас уделять онлайну такое безумное количество времени? Работа с какими сервисами вам доставляет наибольшее удовольствие?

***ППК**: Я нахожусь в Сети много часов в день, но это происходит исключительно по причине большого количества работы, которая у меня тут есть. Большая часть информационных потоков по ППК проходит через Сеть. Любимый мой сервис - это e-mail, мне он кажется максимально удобным для общения в сети. ICQ все больше и больше напрягает, но отказаться от него не представляется возможным.*

НИМ: Есть ли в мире Интернет то, что вас немало раздражает или откровенно бесит? Возможно, ресурс или группа ресурсов, сервисов? Если бы у вас было такое право, что бы вы запретили в Сети в первую очередь?

***ППК**: В общем-то, если мне что-то не нравится, я просто не интересуюсь этим. Если бы была такая возможность, я бы запретил входить в Сеть откровенным идиотам. ;]]*

Это главная проблема, как и в реальной жизни :]

Сергей Пименов на передаче "12 злобных зрителей" телеканала MTV

НИМ: Касаемо вашего сайта... Мне и сказать-то особо нечего. Стильный, технологически грамотный ресурс, притягивает достаточно большое количество пользователей, причем не только из RU зоны. Кстати, а почему нет чата?

***ППК**: Когда мы разрабатывали наш сайт, то главной его задачей нам представлялась простота и информативность; мне кажется, свои функции он исполняет, хотя ему уже несколько лет. К чатам я отношусь с предубеждением и считаю, что на сайте группы чат не нужен, он не несет никакой полезной нагрузки. Форум куда лучше.*

НИМ: Ваше отношение к цифровому аудиоформату MP3? Мне, наверное, было бы стыдно, если б я обошел этот вопрос стороной.

***ППК**: Отношение двойственное. С одной стороны - МП3 дало нам возможность выкладывать свою музыку в Сеть и дать возможность слушателям скачивать ее без проблем, с другой стороны - такая возможность появилась у всех, кто думает, что он музыкант, а на самом деле - нет :]*

Слишком просто стало скачать какую-нибудь дешевую программу, что-то там сделать и выложить свои "творения" в сеть, назвав их музыкой.

Сергей Пименов в компании с Полом Окенфолдом

НИМ: Обронite пару слов относительно последних проектов и планов на ближайшее будущее?

***ППК**: Сейчас мы ведем переговоры с английским лейблом PERFECTO (он принадлежит DJ Paul Oakenfold). Они предложили нам контракт, и сейчас мы обсуждаем детали. В России мы предполагаем продвигать наш проект РОБОТЫ ППК, который будет производить сплошные хиты с участием приглашенных артистов. Первый трек с Василием Стрельниковым (MTV) уже в теле- и радиоэфире.*

НИМ: Еще раз благодарю вас за сегодняшнюю беседу с статусом "несерьезность", удачи вам и вашей команде.

***ППК**: Спасибо. :]] Всем привет!*

Из жизни ППК

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey

PART III: THE LEGEND OF MIR: THE THREE HEROES

Вновь Сотника занесло в массированную ролевушку, на этот раз - корейского происхождения. Не подумайте только, взглянув на ее название, что дела в ней вертятся вокруг войны и мира. Ничего подобного, Mir - это огромный континент, на котором расположилась местная игровая вселенная. На момент написания статьи игра все еще сохраняла статус бесплатной бета-версии, но уже 20 сентября она становится коммерческой. Удовольствие поиграть один месяц будет стоить 10... нет, не долларов, но евро. Если вы заплатите сразу за несколько месяцев, то выйдет дешевле. Годичная подписка стоит "всего" 85 европейских монет.

Разработчик	Game Network
Издатель	Game Network
Официальный сайт игры	http://www.legendofmir.net/home.htm
Необходимый софт:	*игровой клиент версии 1.1 (227 Mb)* - http://www.gamenavigator.ru/pub/games/mir11b.exe или ftp://ftp.legendofmir.net/pub/Client/mir11b.exe.
Мануал:	*в низком разрешении (1.3 Mb)* - ftp://ftp.legendofmir.net/pub/Manual/Mir_Manual_LOW.zip, *в высоком разрешении (31,7 Mb)* - ftp://ftp.legendofmir.net/pub/Manual/Mir_Manual_HI.zip.

Я, пожалуй, повторюсь, но все же скажу, что позиции онлайновых ролевых игр с ярлыком Made in Korea укрепляются с завидным постоянством. И "Легенда о Мире" - еще одно тому подтверждение. Причин тому много: и сами корейцы, которые просто безумно фанатеют от онлайновых игрушек, и корейские же разработчики, умудряющиеся выдавать потребителям практически безглючные продукты уже на бета-стадии. Да и задуманы эти игры так, чтобы народ на них с легкостью подсаживался. Раз и надолго.

Все по уму

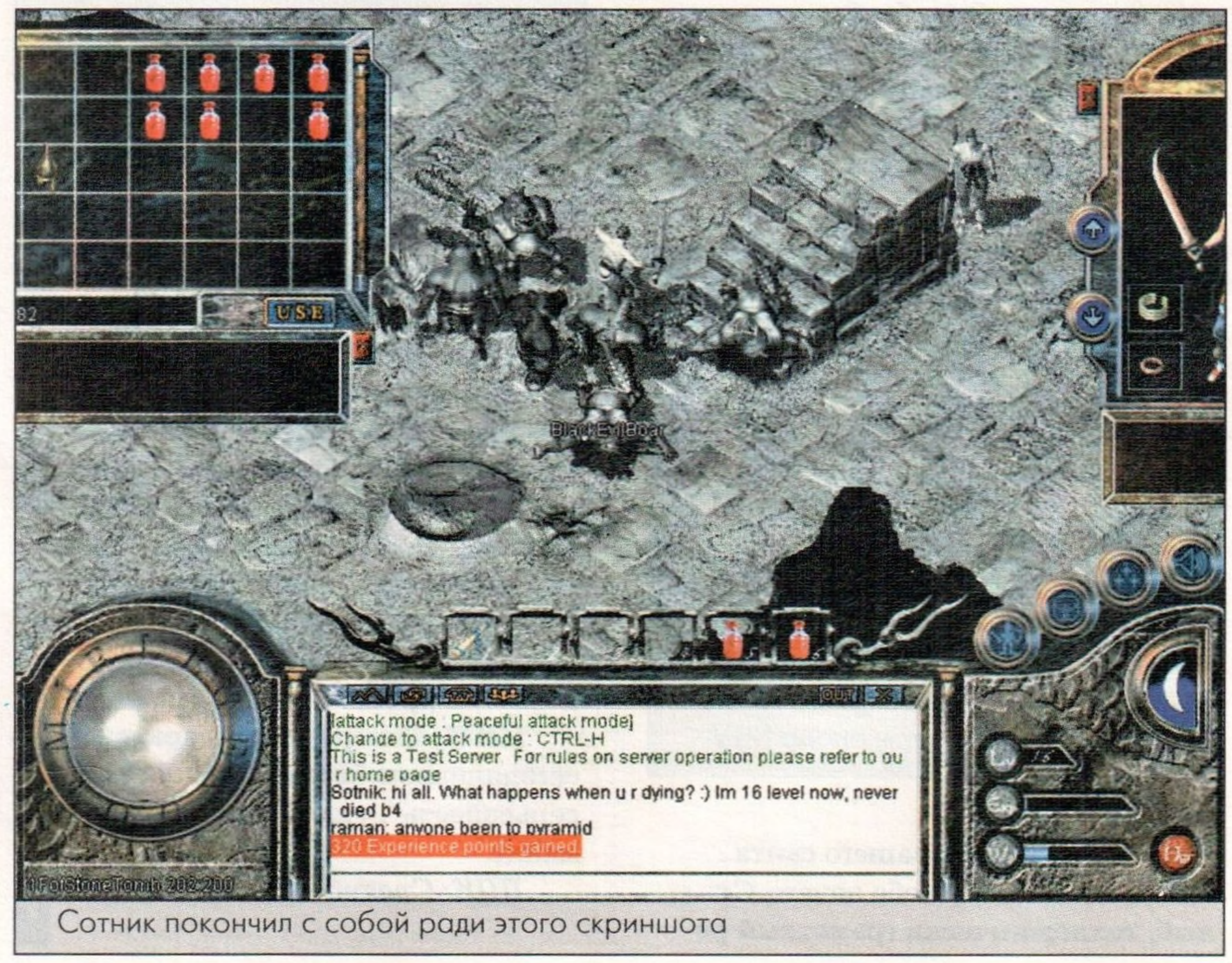
После двухмесячных приключений в этой вселенной я с удивлением обнаружил, что, несмотря на то, что Сотник достиг вполне приличного по местным меркам шестнадцатого уровня, его ни разу еще не убили. Я думаю, что так получилось отчасти благодаря "выделенному" коннекту и опыту, набранному в ходе предшествующих одиссей, отчасти - из-за продуманности системы прокачки и непопулярности плееркиллерства среди игроков.

> В лесах и пустынях, подземельях и городах копошатся представители трех классов - воины, маги и таоисты

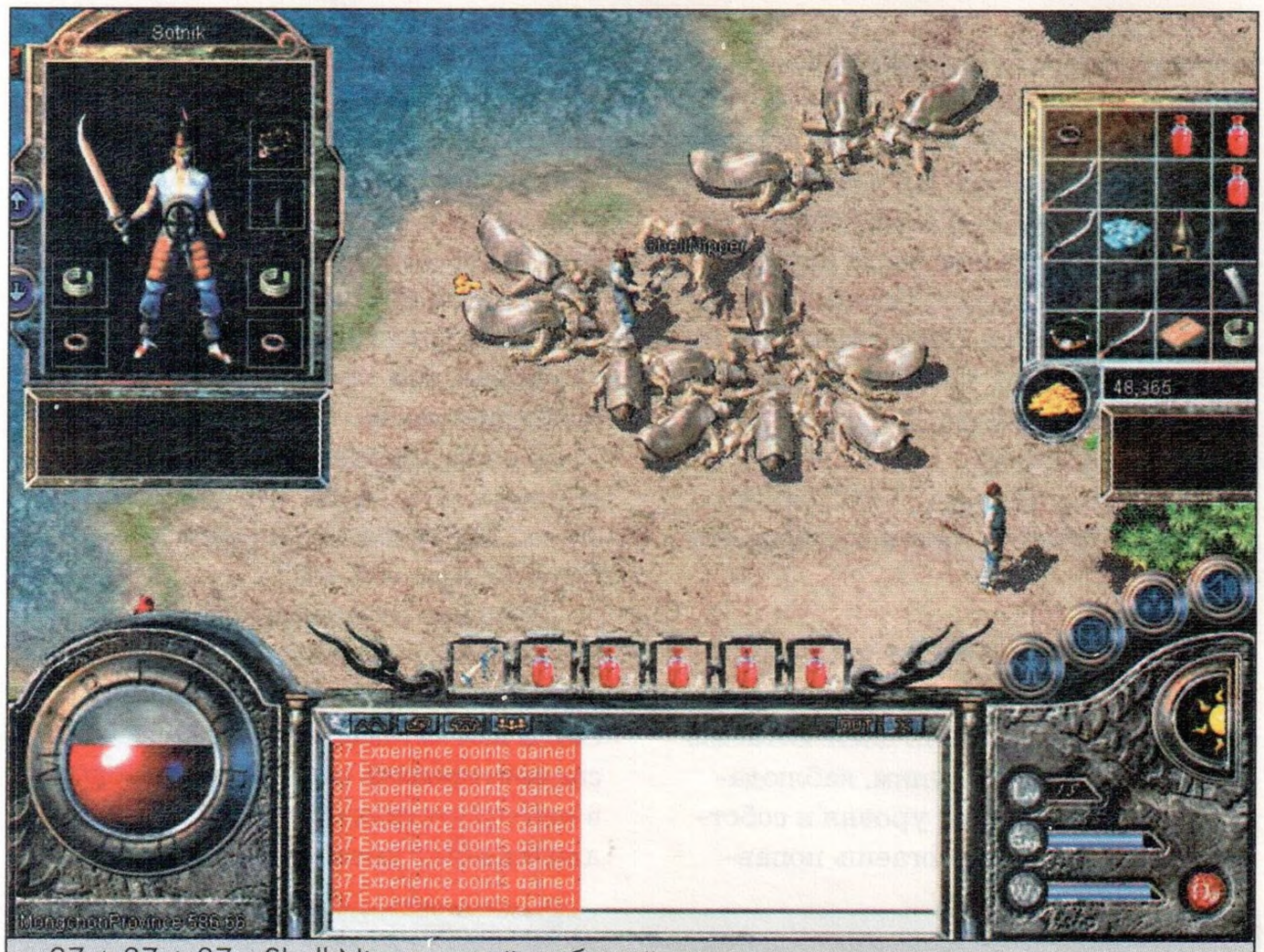
Восток - дело прибыльное

В случае с LOM мы имеем кое в чем Diablo'подобную анимешную игрушку, в которой также прописаны множество фишек из классических японских ролевушек и комиксов. На сайте игры приведена навороченная предыстория того мира, в котором оказывается игрок. В ее центре - континент Mir, на котором появлялись и исчезали расы, монстры, полубоги, цивилизации, пришельцы, носители магии и пр. Все эти составляющие смешивались, взаимодействовали и противостояли друг другу. В результате возникло несколько провинций, в которых там и сям расположены города - центры общественной жизни, торговли и информации. От прежних времен остались лабиринты, шахты и постоянно респавнящиеся монстры. Их поголовье непрерывно истребляют полчища красоток с красными гривами и толпы симпатичных молодых людей, вооруженных мечами переменной длины - от вот такусеньких до вот такущих. Все здания в игре построены и обустроены по-восточному, вся одежка и доспехи опять-таки скроены по японско-корейским лекалам. Если б от монитора еще и шел запах, то LOM пахнул бы фимиамом и пряностями.

В лесах и пустынях, подземельях и городах копошатся представители трех классов - воины, маги и таоисты. Играть за первую разновидность проще всего, поэтому Сотник и получился бойцом. Быть магом - чуть сложнее, а таоистом - еще чуток сложнее, чем магом. В начале пути Сотник получил примитивный деревянный меч и одежонку. И начал набираться опыта в прямом и переносном смысле. Надо заметить, что разработчики придумали вполне удобный интерфейс. Все открывающиеся окошки (инвентори - в том числе) можно свободно перемещать по всему экрану и частично прятать за его край. Доспехи, оружие, всевозможные довески помещаются на куклу персонажа, которая приобрета-



Сотник покончил с собой ради этого скриншота



37 + 37 + 37... Shell Nipper - мой любимый монстр

ет соответствующий применяемому снаряжению вид.

В наличии онлайновый help, многим NPC не в лом объяснить новичкам, что и как делается в той или другой области. Удобно сделана система перемещения чара: указания идти, бежать, атаковать отдаются одним нажатием клавиши.

Деньги для удовлетворения текущих потребностей собираются легко. Для начала я пошел дубасить деревянным мечом по курицам и оленям, получая при этом не только экспу, но и ценное мясо (для свежевания предусмотрена специальная комбинация клавиш клавы и мышки). Олени (мясо) - деньги - красные бутыльки-лечилки - олени. Этот жизненный цикл продержался у меня на протяжении первых часов игры, во время которых я набрал несколько уровней.

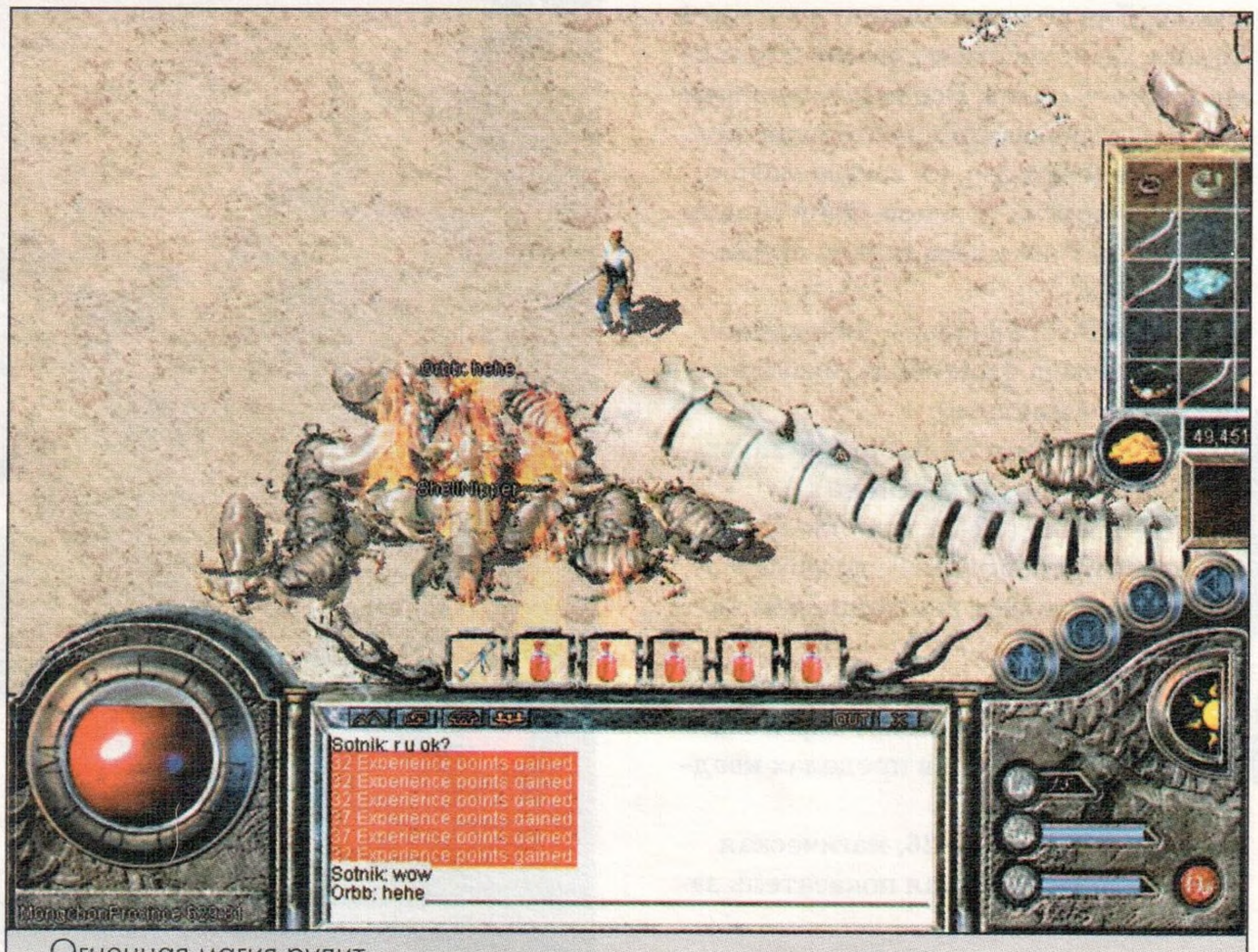
Кстати, о системе прокачки. Каждый новый уровень дается в два раза медленнее предыдущего. При этом экспа за каждого монстра фиксирована: убил - получи. Можно всю жизнь забивать одних овец, получая за каждую по 20 пойнтов. Просто это не интересно, хотя скорость получения опыта будет вполне приличной - овцы (олени, курицы) встречаются очень часто. По мере роста уровня игроку становятся доступными для использования более продвинутые вещи и оружие. Набрав седьмой уровень, можно приступать к специализации. Для воинов она заключается в изучении Fencing Swordsmanship, для магов и таоистов - магических дисциплин.

Процесс обучения долог, у фенсинга есть три стадии мастерства (ко второй ученик приступает на 11 уровне, а к третьей - на 16). Мастерство набирается автоматически по мере истребления любых противников. Проявляется оно в повышении точности нанесения ударов. Дальнейшее совершенствование бойца связано с освоением более продвинутых наук: Slaying Swordsmanship (с 19 по 24 уровень, повышается точность и сила удара), Thrusting Swordsmanship (с 25 по 29, повышается сила удара), Half Moon Swordsmanship (с 28 по 34, ударная волна от быстро движущегося меча наносит повреждения всем противникам в непосредственной близости от персонажа), Shoulder Dash (с 30 по 39, боец получает возможность расшвыривать противников плечом, при этом им наносится вред, если они натыкаются на препятствия), Flaming Sword (с 35 по 40, мечта всех манчкинов - в меч героя вселяется огненный дух).

Звучит все это завлекательно, но на экране смотрится еще лучше. Все продвинутые фишки во время схватки подчеркиваются специфической графикой и звуками. Напомню, что бойцы - это самые простые чары в игре. Визарды совершенствуются в следующих дисциплинах:

- Fireball (7-16 уровень, дистанционная атака огнем, наносимый вред пропорционален мастерству);
- Repulsion (12-19, позволяет расшвыривать окружающих монстров и людей);
- Electric Shock (13-24, парализует противника электрошоком, применяется при тэйминге монстров);
- Hellfire (16-34, выставляет столбы огня перед визардом, площадь - 5 квадратов);
- Thunderbolt (17-23, удар грома);
- Teleport (19-25, случайное перемещение по игровому миру, чем выше скилл - тем ближе к городам);
- Great Fireball (19-25, более мощная версия файербола);
- Fire Bang (22-31, создает мощную огненную вспышку на площади 3x3 квадрата);
- Fire Wall (24-33, огненная стена, наносящая поражение противнику,

Игрушка сама по себе достаточно проста, в ней нет особой идеи, способной сцементировать сообщество игроков, в ней отсутствует глобальный враг, для борьбы с которым игрокам нужно сбиться в сплоченную стаю



Огненная магия рулит

площадь - 2x2, чем выше скилл - тем дольше держится пламя);

- Lightining (26-32, электрический разряд, наносящий поражение всем объектам, оказавшимся на его пути);

- Thunder Storm (30-34, вокруг визарда образуется грозовой шторм, который наносит повреждения окружающим противникам);

- Magic Shield (31-38, создает магический щит, защищающий хозяина от физических атак);

- Turn Undead (32-39, уничтожение немертвой нечисти. Вероятность успешного юзания зависит от мастерства и уровня кастера, а также от крутости монстра);

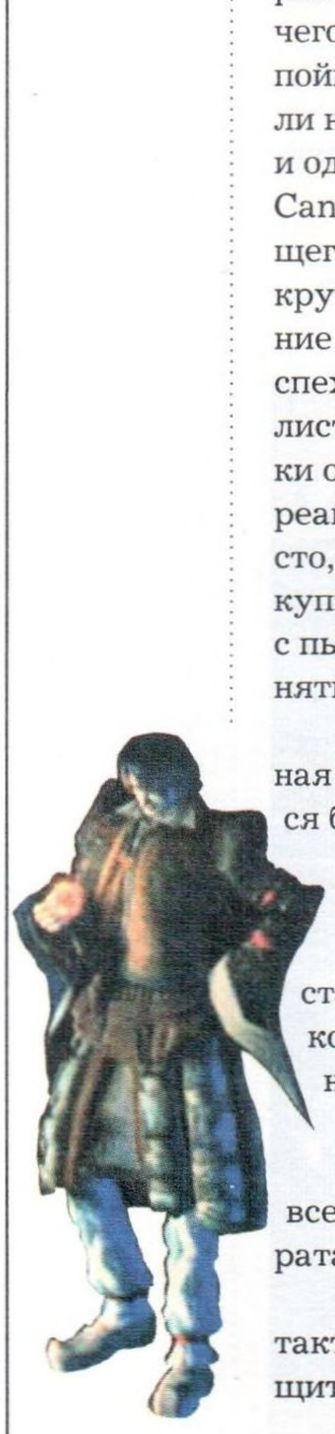
- Ice Storm (35-40, вызывает ледяной шторм, который гробит все в радиусе применения).

Но самые крутые фишки достались таоистам:

- Healing (7-16, таоист лечит себя или других. Объем восстановленного здоровья пропорционален мастерству);

- Spirit Swordsmanship (9-19, точность атаки оружием повышается с ростом мастерства);

- Poisoning (14-20, длительность отравления растет по мере совершенствования скилла. Для применения скилла нужно сначала приготовить расходные материалы - Grey Poison Powder или Yellow Poison Powder. Серая пыль сделает цель зеленой, после чего она начнет медленно терять хитпойнты. Для приготовления серой пыли нужно использовать 4 листка и один плод плотоядного растения Cannibal Plant, а также 2 зуба плюющегося паука. Желтая пыль будет покруче: ее попадание вызывает снижение защитных свойств оружия и доспехов. Для ее приготовления нужно 4 листка, один хвост скорпиона и останки одного червяка. Все перечисленные реагенты добываются достаточно просто, в конце концов, их всегда можно купить у других игроков. Один мешок с пылью любого цвета можно применять 50 раз.



- Soul Fireball (18-24, дистанционная атака типа файербола, выполняется броском амулета);

- Summon Skeleton (19-26, вызов спутника-скелетона);

- Hiding (20-36, прятки. Кастер становится невидимым до момента, когда он сделает движение или нанесет удар);

- Mass Hiding (21-29, массовые прятки. Таоист может спрятать всех, кто находится в пределах квадрата 3x3);

- Soul Shield (22-26, магическая тактика, повышающая показатель защиты);

- Blessed Armor (25-29, магическая тактика, повышающая защитные свойства армора);

- Revelation (26-35, позволяет определить количество HP цели);

- Trap Hexagon (28-32, создает шестиугольную западню, куда попадают находящиеся в пределах действия заклинания монстры. Западня исчезает, если в ее пределы заходит человек);

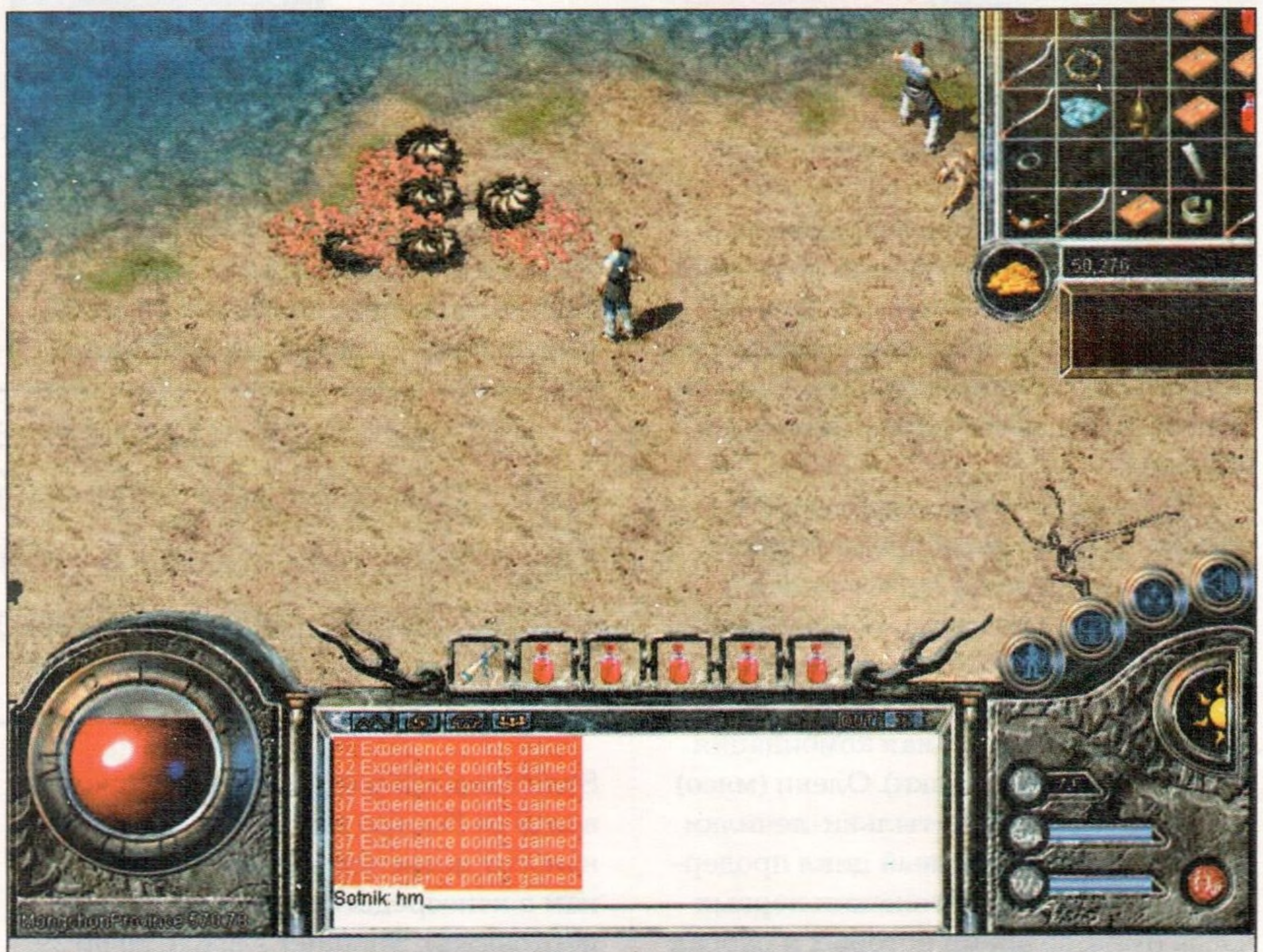
- Mass Healing (33-38, лечит таоиста и окружающих);

- Summon Shinsu (35-40, вызов мощного спутника, твари под названием Shinsu).

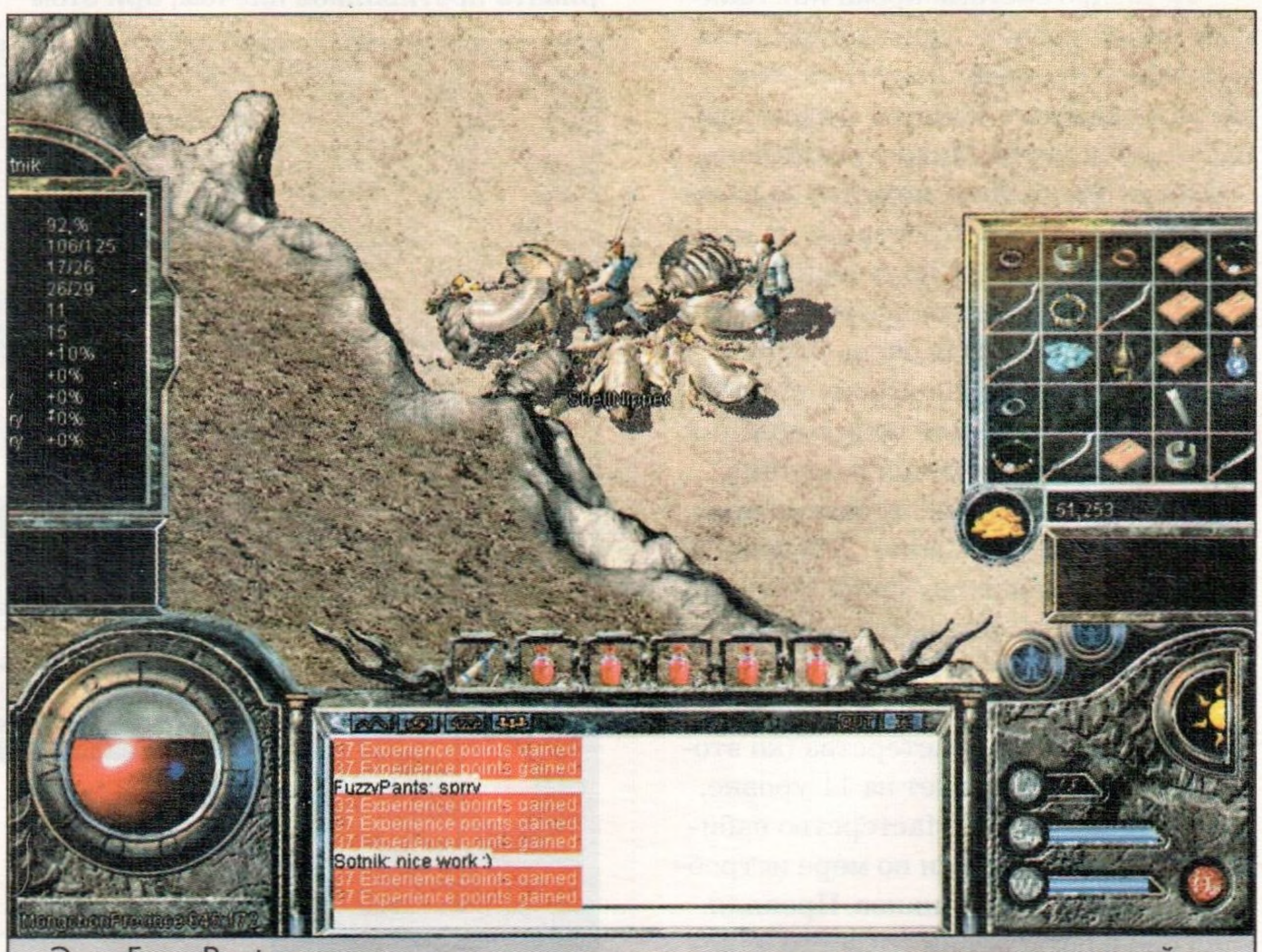
Нужны ли нам такие легенды?

Играть в LOM интересно. В течение первых нескольких дней. Бегаешь себе по лесам и пустыням, наблюдаешь устойчивый рост уровня и собственной крутости, помогаешь попавшим в беду и уносишь ноги от редких плееркиллеров. И так день за днем. Через пару недель этот процесс начинает казаться монотонным. Лупишь этих зверюг, лупишь, а проклятая полоса экспы словно вмерзла в экран. Еще 20 жуков, еще 30 змей, еще 40... При этом думаешь: "Вот доберусь до 15 уровня, там Hooked Sword можно будет экипировать. Вот доберусь до 16-го - там средние доспехи можно будет напялить... А уж как доберусь до 30-го... Бог мой, сколько же я до него буду добираться-то?".

Тем, кто соберется играть в LOM, нужно четко отдавать себе отчет, что игрушка сама по себе достаточно проста. В ней нет особой идеи, способной сцементировать сообщество игроков, в ней отсутствует глобальный враг, для борьбы с которым игрокам нужно



Останки пяти Black Evil Maggots. Хотел бы я видеть, что здесь произошло



Этот FuzzyPants привел ко мне кучу монстров и смотрит со стороны за дракой в надежде, что Сотник отдаст концы. Наивный

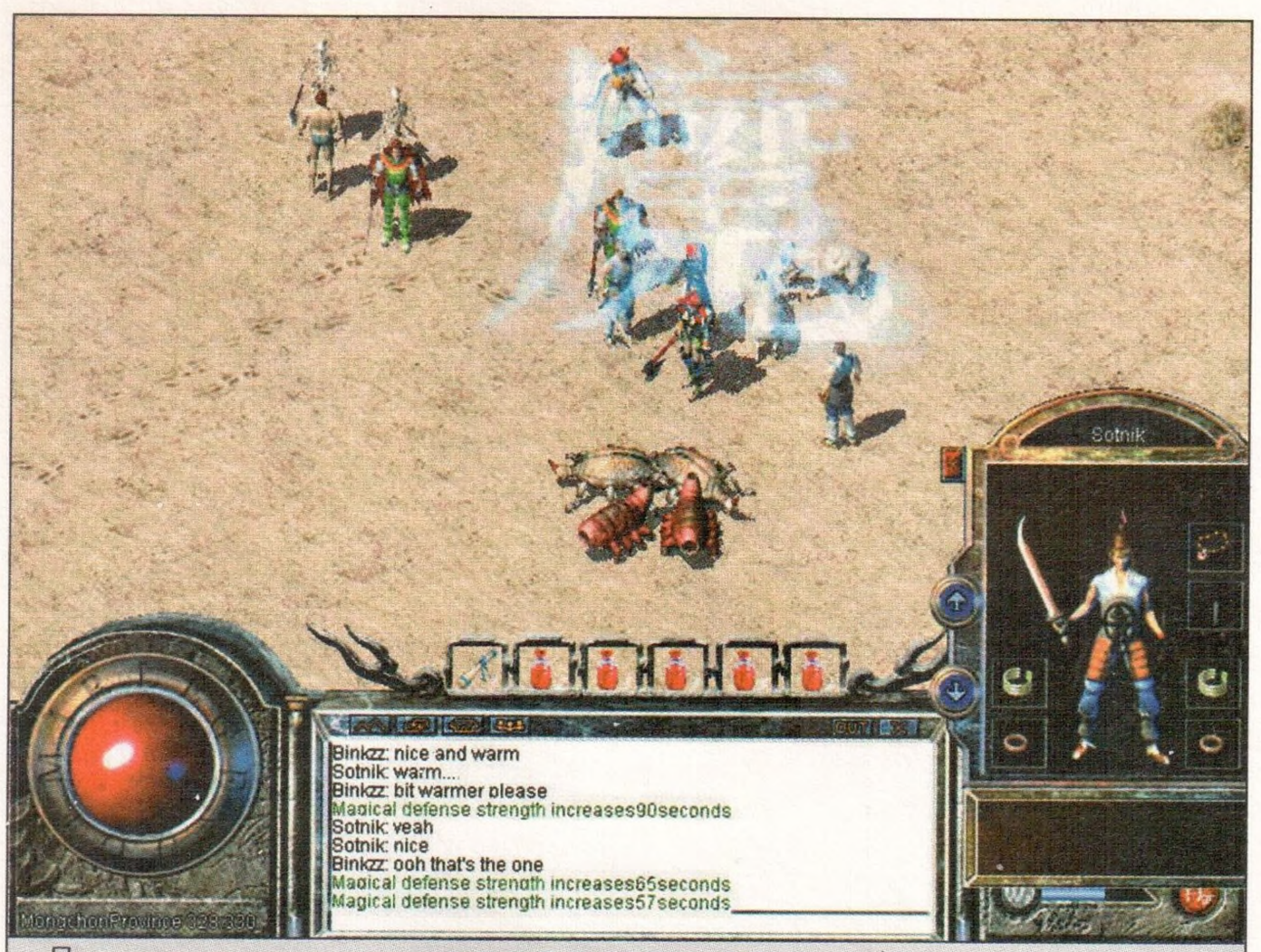
сбиться в сплоченную стаю, обучившись совместным действиям в составе подразделения. Социальная жизнь заканчивается на уровне гильдий, которые можно создать при наличии миллионной суммы золотом и достаточно редкого артефакта - рога Woomataurus'a.

Самое большое развлечение в LOM - гильдийские войны, апогеем этого процесса выступает захват замка Sabuk Wall в провинции Mongchon. Гильдия, которая владеет замком, получает процент от всех торговых операций между игроками и находящимися в замке NPC. Чтобы организовать попытку захвата замка, гильдия-претендент должна представить игровому администратору специальный артефакт Zuma Relic, который можно снять с тела крутого монстра Zumataurus'a.

Становиться плееркиллером в LOM неинтересно и невыгодно. На месте гибели персонажа выпадает только незначительная часть предметов из его инвентори, овчинка просто не стоит выделки. Все деньги чара остаются с ним при любых раскладах. Сотник в последнее время таскал на себе порядка 50 тысяч (стоимость самого навороченного оружия в магазине - порядка 10 тысяч), при последнем посещении игры я подарил их какому-то Poncho, который просветил меня на предмет тэйминга монстров.

Кстати, найти в этой игре человека, который тебе даст четкий ответ на поставленный вопрос, довольно непросто. Можно стоять в толпе на площади и тщетно ждать элементарной словесной помощи. Складывается впечатление, что многие игроки просто не знают английского языка.

Сотника в LOM убили один единственный раз, причем это было самоубийство. Только таким образом я смог выяснить, что происходит в случае гибели персонажа. Ответа на соответствующий вопрос, заданный толпе на городской площади, я так и не дождался. Пришлось отправиться в напоминающую ацтекскую усыпальницу башню, расположенную в пределах городской черты, и провести смертельный эксперимент. Экран стал серым, а персонаж перешел в горизонтальное положение. После перезагрузки игры, я обнаружил Сотника в центре города, "изрядно ощипанным, но непобежденным".



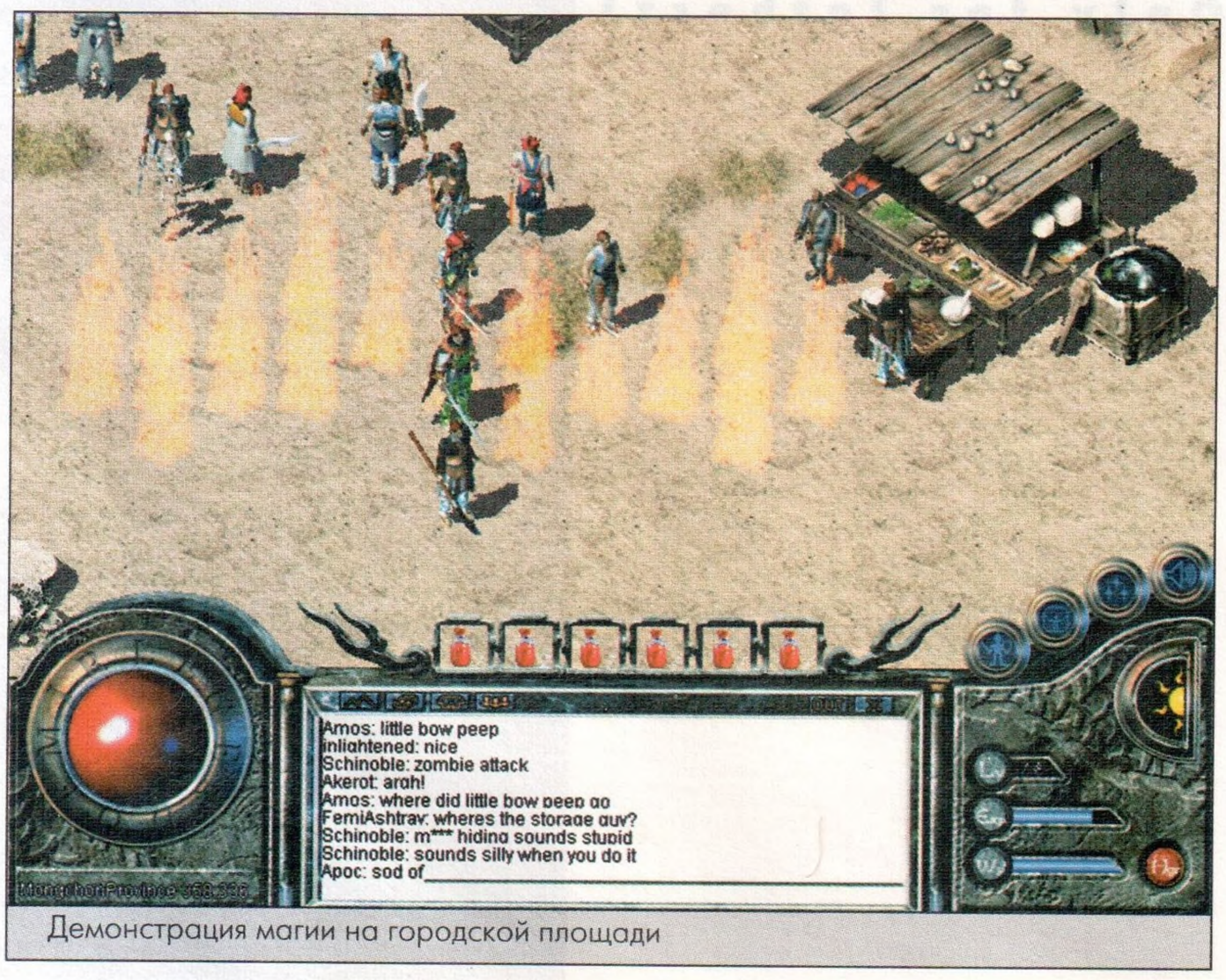
Применение магии часто связано с прорисовкой иероглифов

Напоследок приведу два примера самых впечатляющих событий, произошедших со мной в LOM.

Положительный: я охотился на жуков в пустыне, когда рядом послышался звук борьбы. Я приблизился и увидел, как крутая "магиня" бегала по кругу, увлекая за собой около десятка Kerathoid'ов и Shell Nipper'ов (две разновидности жуков), в то время как четверо дрессированных Black Evil Maggot'ов всех этих жуков шустро уничтожали. Это было круто!

Сотника в LOM убили один единственный раз, причем это было самоубийство, только таким образом я смог выяснить, что происходит в случае гибели персонажа

Отрицательный: в одном из городов в помещении магазина по торговле оружием засел плееркиллер, который убивал (или пытался убить) всех, кто заходил в магазин. В паре экранов от этого места на городской площади стояла куча прокачанного народу, которые, зная о происходящем, продолжали бахвалиться друг перед другом выученными умениями.



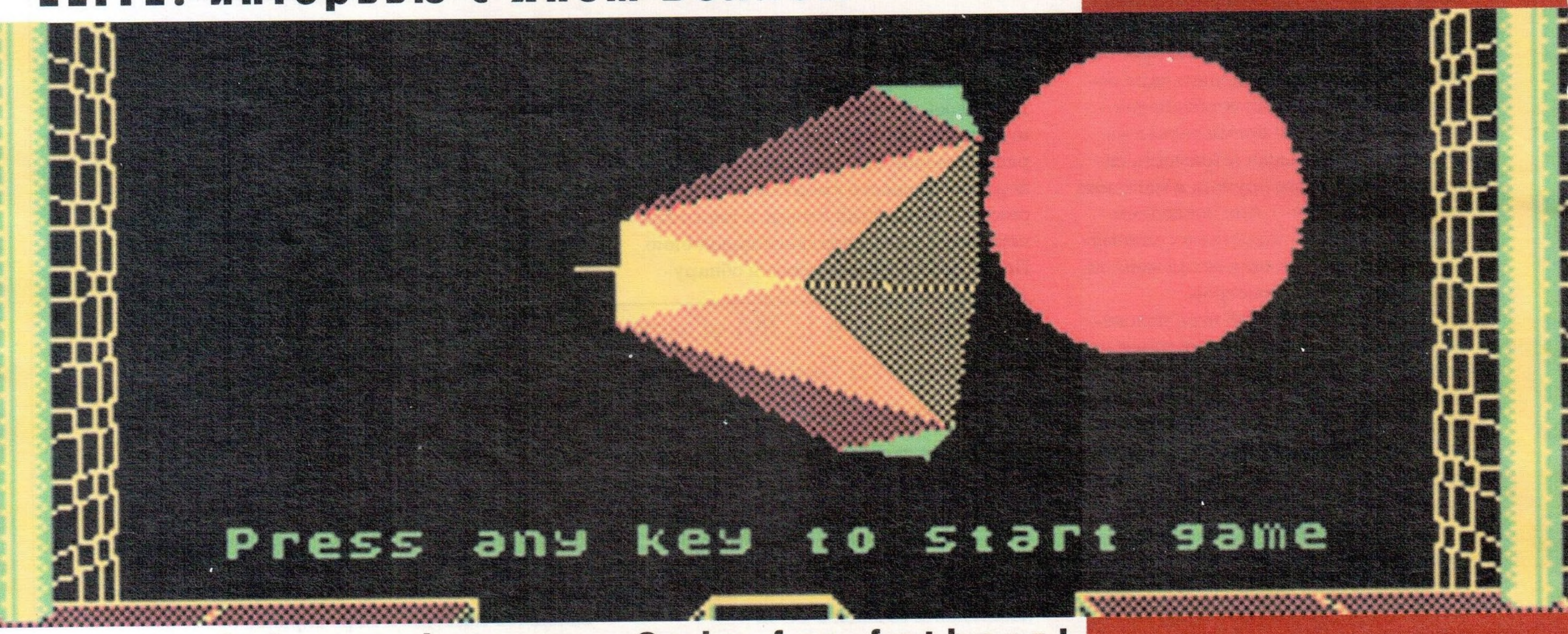
Демонстрация магии на городской площади

Вердикт Сотника

Diablo II: LOD все-таки будет покруче, а игра на Battle.net не будет выкачивать из вас 10 евро в месяц. Правда, разработчики обещают появление новых фишек, серверов, улучшенную поддержку и пр. Но если вы не собираетесь прийти в LOM целым сплоченным кланом с целью вступить в борьбу с ведущими корейскими гильдиями, то она вам скоро и неизбежно надоест. Продуманный интерфейс, отсутствие лага, вылизанность игрового кода не могут компенсировать определенную монотонность и однообразность геймплея и невозможность создания уникального образа для своего персонажа.

Предыстория этого материала исключительно проста. Когда я в очередной раз выискивал что-нибудь бесплатно-достойное для нашего сайта и диска, одна из ссылок привела меня на страницу, посвященную знаменитой Elite во всех ее ипостасях. Как оказалось – на страницу Яна Белла, одного из двух ее разработчиков. Тут-то и возникла наглая мысль – задать несколько вопросов создателю культовой игрушки. Решив, что испросить разрешения на это дело можно в любом случае, я отослал Яну запрос и вскоре получил от него положительный ответ.

ELITE: интервью с Яном Беллом



It's cool game. Only for fatherz!

Предварительно немного освежил навыки игры в Elite, придется рассказать и немного о самой игрушке; кто знает, быть может, это сподвигнет кого-нибудь из ветеранов тряхнуть стариной, а молодежь заинтересоваться – от каких таких игр торчали их предки.

Игорь Бойко

Это – Элита

На вопросы Навигатора отвечает легендарный создатель Elite - Ян Белл

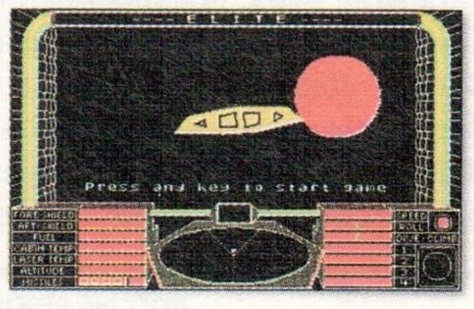
НИМ: Ян, откуда взялась идея Elite, принадлежала ли она полностью вам (и Дэвиду) или же господа из BBC Microcomputer четко сформулировали, что именно они от вас хотят?

Ian: *Идея была нашей, мы разработали игрушку и показали ее в почти законченном виде издателям.*

НИМ: Какие части игры были выполнены вами, а какие Дэвидом?

Ian: *Я занимался следующими моментами: составление звездных карт, 3D движение и вращение корабля, взрывы и всевозможные частички в космосе, эффекты гиперпространства и оружия, поддержка звездных систем, программирование сканера, создание графических примитивов, тактика противника, стыковка со станциями, ракеты, секретные миссии. Я разработал дизайн для Adder, Anaconda, Asp, Boa, Boulder, Cobra I, Cougar, Fer-de-Lance, Gecko, Krait, Moray, Orbit shuttle, Tharglet, Transporter, Worm, Dodecahedral Station.*

Ян Белл: автопортрет с кошкой



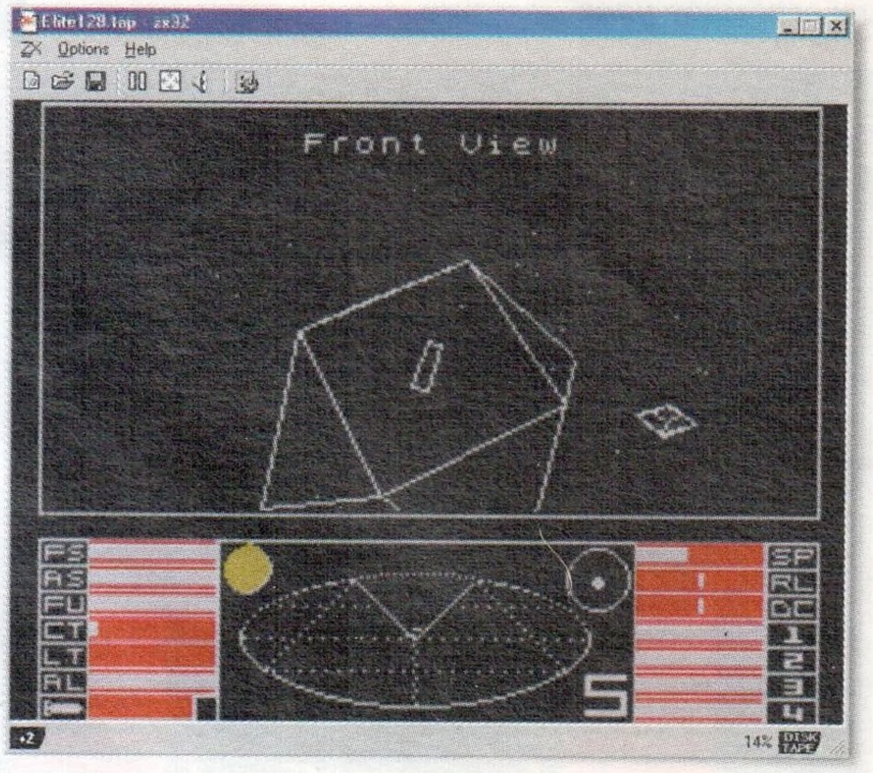
На долю Дэвида достались концепция кораблей, экраны торговли и снаряжения, навигационные карты, генерация галактик, сканер и звуковые эффекты. Корабли: Asteroid, Cobra III, Constrictor, Mamba, Missile, Python, Sidewinder, Thargoid, Viper, Coriolis Station.

НИМ: Как заставить корабль войти в Witch Space?

Ian: *На версиях 6502 нужно во время обратного отсчета при переходе в гиперпространство максимально "взять ручку на себя" (тахітит "climb"). Для версии BBC нужно ввести игру в режим паузы, нажать CTRL_X, выйти из паузы.*

НИМ: На каком языке была написана Elite? Каким образом вам удалось впихнуть такое количество данных, движок, музыку, все эти галактики в та-

Хардкорные элитчики тоже могут тряхнуть стариной: эмулятор Spectrum'а



Изначально Elite была написана в 1984 году Яном Беллом (Ian Bell) и Дэвидом Брейбеном (David Braben) для компьютера BBC Microcomputer. Позже ее портировали на C64, C Plus4, Apple II, Electron, Amiga, Atari ST, NES, Spectrum CPC и MSX, PC. Согласитесь, более чем впечатляющий перечень. Причина невероятной популярности игрушки, на мой взгляд, состояла в чрезвычайно удачном балансе составляющих ее жанровых компонентов: в ней смешались торговый и космический симы, квест и аркада. При весьма компактных размерах (вся игра в писишном варианте - единственный exe'шный файл в 73 килобайта) в ней уместилась вселенная из восьми галактик, наполненная более чем 2000 планетами, трехмерный движок для космических сражений и симуляций, квестовый сюжет, музыка.

Естественно, получить простому геймеру в 1984 году "родную" версию было нереально. Все резались в пиратский вариант, не имея понятия о документации и полном наборе игровых фишек. Лично мне только единожды удалось столкнуться в "Ведьмином пространстве" со злобными таргоидами. В течение целого года мне так и не удалось воссоздать выброс в Witch Space, и я уже сам стал думать, не приснилась ли мне та стремительная атака, в ходе которой мой не самый слабый кораблик был быстренько уничтожен. Я уже молчу про Generation Ships, о которых до сих пор знаю лишь понаслышке.

Как оказалось, в разных версиях игры секретные миссии "триггерились" по-разному, в зависимости от рейтинга игрока, набранных им очков и накопленной наличности. Данных по PC'шному варианту у меня нет до сих пор. Например, для MSX Elite миссии выдавались по достижении следующих ступенек опытности:

First Mission: Score 170000
Second Mission: Score 200000
Third Mission: Score 2300000
Fourth Mission: Score 2600000
Fifth Mission: Score 2900000

Любая игра рано или поздно приедается. У Elite в этом плане показатель играбельности чрезвычайно высок. Даже при подавляющем незнании о квестовой части игрушки, народ был вполне удовлетворен остальными составляющими.

INTERVIEW

К сожалению, Яну не удалось скооперироваться с Дэвидом для того, чтобы выпустить нормальный сиквел. Более того, Ян и Дэвид умудрились довольно серьезно рассориться из-за Frontier: Elite 2. Последний использовал при разработке F:E2 материалы, которые они создали совместно, при этом не позаботившись упомянуть о роли Яна. Еще один момент: Дэвид получил в свое время "добро" от Яна на создание дисков-адд-онов и дополнительных миссий к сиквелу Elite, причем без каких-либо финансовых отчислений в пользу Белла. Более того, Дэвид заручился также согласием Яна на выпуск (опять-таки royalty free) второго сиквела к Elite, т.к. в планах фигурировала игра, построенная на совершенно новой основе. В результате же все получилось не совсем так. Вскоре после релиза Frontier: Elite 2 Дэвид анонсировал Extension Disk: Frontier - The First Encounter, который постепенно преобразился в "sequel to F:E2". В общем, Ян так ничего и не получил от бывшего партнера, который хитрым образом обошел его права на кусочек пирога.

кой маленький файл? Чем является для вас программирование - искусством?

Ian: *Если мы говорим об оригинальной 6502 Elite, то на исключительно мощном BBC BASIC Assembler. Информация о галактиках генерилась случайным образом. При программировании движка пришлось действительно покорпеть, чтобы результирующий код получился таким компактным. Кстати, в ранних версиях музыки не было. Программирование - искусство, в котором творчество должно сочетаться с усердием и логикой.*

Ракета нацелена и выпущена

От цели осталась кучка разлетающихся металлических обломков

НИМ: Прежде чем стать главредом, я шестнадцать лет прослужил в военно-космических силах, в отделе управления космическими аппаратами дальнего космоса. И когда я играл в Elite (каюсь, иногда и в служебное время), то не вполне понимал, почему вы применили такую систему управления. Игрок может направлять корабль по тангажу и может его вращать. Почему вы отказались от управления по каналу рыскания?

Ian: *Я применил вращение вокруг основной оси корабля ("roll") из-за чрезвычайно зрелищного отображения движения на эране, а также из-за того, что такой подход соответствовал последовательности действий при причаливании к станции в стиле 2001 Odyssey.*

Мне хотелось, чтобы сражения в космосе напоминали по ощущениям схватки самолетов начала прошлого века, а не реалистичные скоростные инерционные полеты на современных истребителях. Применение управления по всем трем направлениям привело бы к увеличению числа управляющих клавиш, а управлять кораблями стало бы проще, как игроку, так и его компьютерным оппонентам. Мне не хотелось, чтобы в Elite можно было ловить преследуемую цель в "скользящий" прицел.

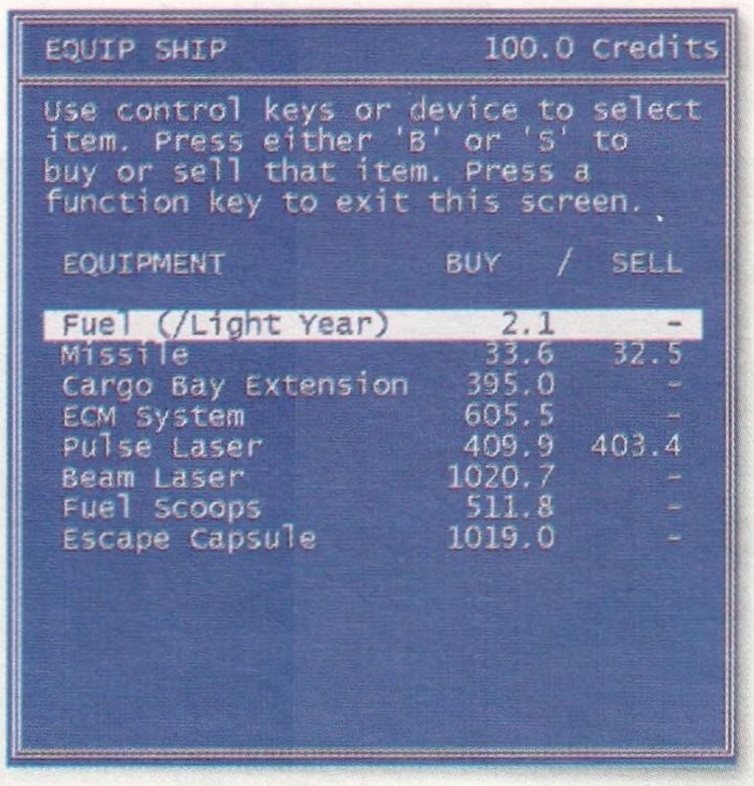
НИМ: У меня сложилось впечатление, что портированный на PC вариант игры отличается по геймплею от оригинала. Так ли это?

Ian: *Да, оригинальная Elite "игралась" по-другому).*

НИМ: Ян, что вы думаете по поводу тактики в Elite, когда во время схваток с численно превосходящим противником лучшим вариантом было пускаться наутек, выбивая преследователей "задним" лазером. Мне кажется, что с тех времен тактика не претерпела существенных изменений и в современных симуляторах.

Ian: *Такая тактика действительно была оптимальной, т.к. аппарат игрока, как правило, был самым мощным кораблем на экране (в этом плане игрушка несколько "нереалистична", как, впрочем, и многие другие космические "леталки") да и вооружен уникальным кормовым лазером. Что касается современных симуляторов, то не могу дать свои комментарии, т.к. не играю в таковые.*

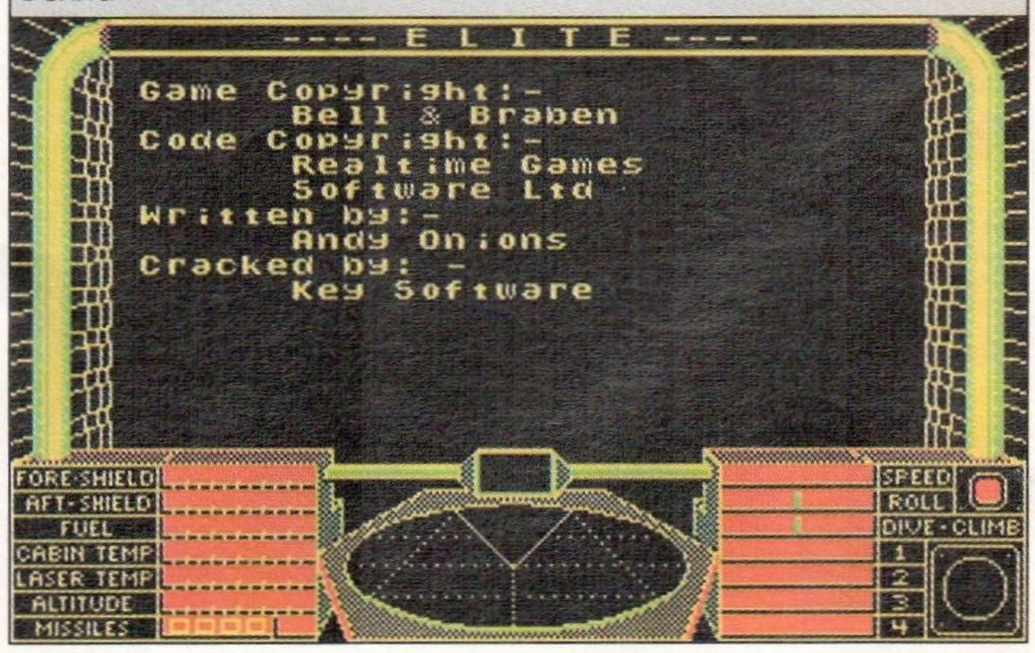
НИМ: В интервью сайту GamesDomain вы упомянули, что в настоящее время работаете над игровым проектом. Быть может, вы поделитесь с нами деталями?



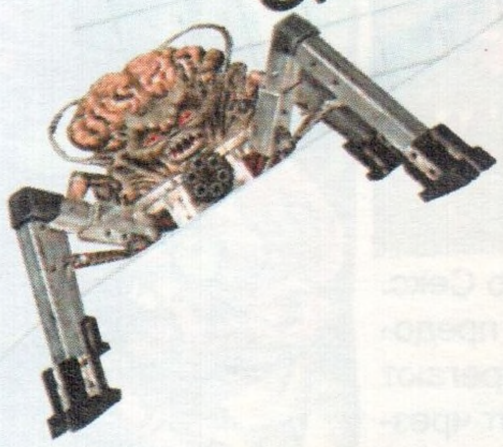
Ian: *Могу только посоветовать следить за новостями на сайте http://www.ibell.co.uk/.*

НИМ: Ян, хочу вас поблагодарить от имени всех российских игроков, которые, играя, получили огромное удовольствие.

В таком вот "крякнутом" виде игрушка доступна на сайте Белла



Дорогая редакция,
спасите нас ... луйста



Образец написания цифр индекса

0123456789

От кого монстры

Откуда Марс, Голливуд
третий уровень
четвертого эпизода

Индекс места отправления

Вандора Богиня Грома (фреска)
Храм Нали, основан в 5477 году

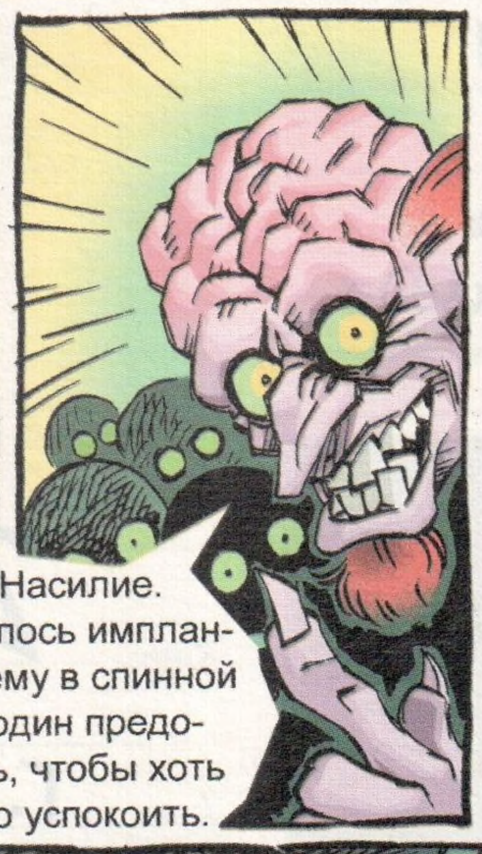
123182

Кому Z-zone

Куда г. Москва-182,
а/я 2

Индекс места назначения

СЕКС НАСИЛИЕ РОК-Н-РОЛЛ



Автор: Д. А. Кузьмичёв **Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы**

Они свалили! Теперь я могу разрушить это чудовищное место, где проводятся бесчеловечные, злодейские эксперименты!

БАБАХ!

А?!! Чё!!?

БАХ! БАХ! БАХ!

Аааа! Получите, суки!!!

Макс Пейн

Господи, он-то что здесь делает?

Что я здесь делаю, понятно! Это все-таки игровой журнал!

А вот ты-то что здесь делаешь?!

ТУДА

О! Посмотрите, кто к нам пожаловал! Это известная личность!

Она постоянно против чего-то борется!

Против загрязнения мирового океана! Против уничтожения дождевых лесов!

Против абортов! Против противопехотных мин! Против глобализации экономики!

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ЗЛЫДЕНЬ

Она долгое время была нам как кость в горле! Но теперь этому придет конец!

Она угодила в смертельную ловушку, из которой не сможет выбраться!!! УХА! ХА! ХА! ХА! ХА! *(Демонический смех)*

Продолжение следует...

Comix

*Кроссворд составлен на английском языке

Кроссворд

ПРИЗЫ

Serious Sam

“Корсары”

“Проклятые Земли”

“Шторм”

“Они”

“JA2: Цена Свободы”

“Хулиганы”

“Европейские войны: Казаки”

“Противостояние III” +add-on “Война продолжается”

Меня зовут:_____ Мой телефон:_____

Мой почтовый индекс и адрес:_____

P.S. Пожалуйста пишите адрес разборчиво! Выслать до 30 октября.

По горизонтали:

6. Два брата: John ... и Adrian ...

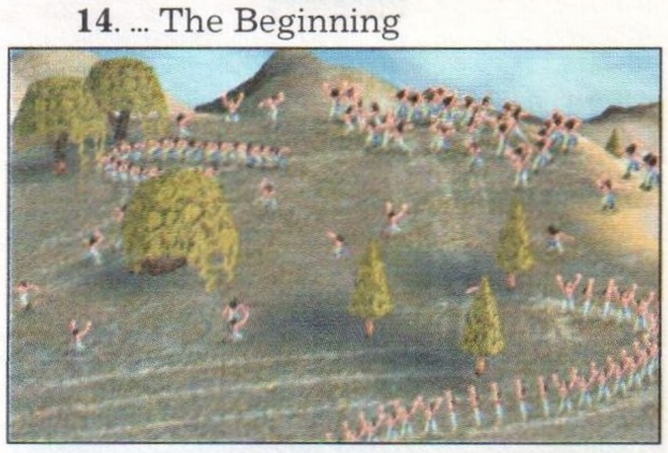
7. Эту культовую RPG изначально делали на основе GURPS.

10. (название игры)

12. Этот, казалось бы исключительно фэнтезийный монстр, иногда любит гулять по мрачным подземельям, кидаться гранатами и размахивать бензопилой.

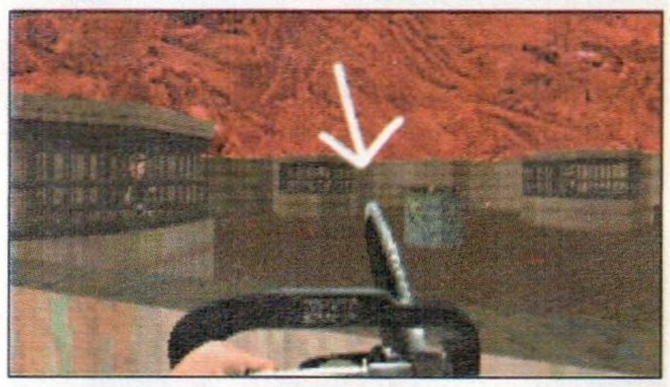
13. Мерзкий одноногий воришка, который так и норовил подсунуть вам какую-нибудь ерунду под видом ценного артефакта.

14. ... The Beginning



16. Рогатые парнокопытные монстры из Diablo.

19.



25. (название игры)

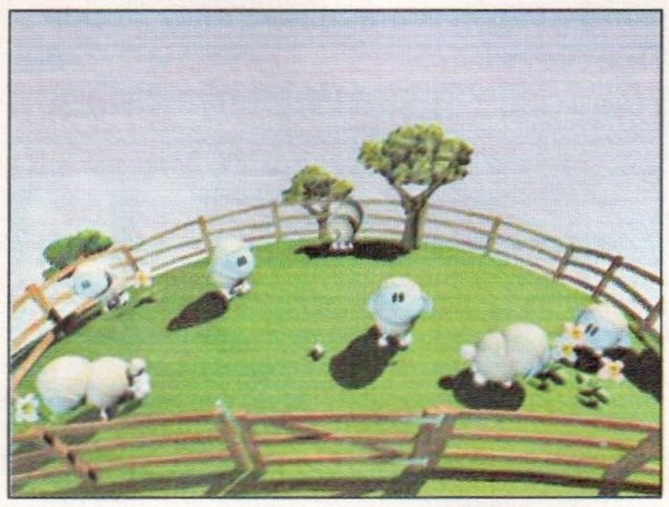
26. Русское название этой игры - “Шизариум”.

27.

28.

29. Патроны для Nailgun (Quake).

30. (название игры)



31.

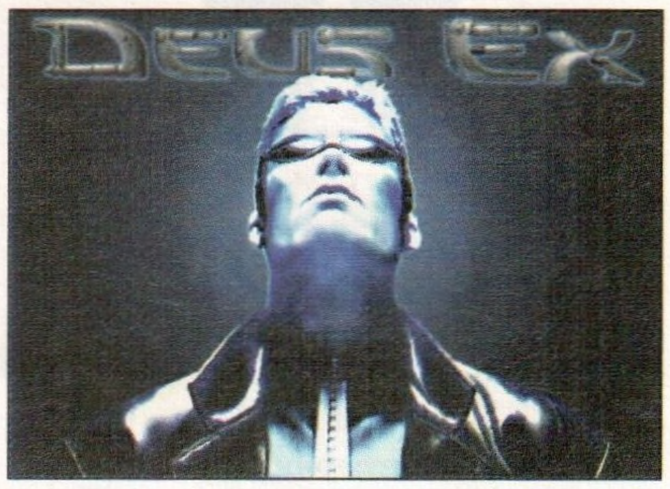
35. Самый сильный юнит Харконненов в Dune 2: The Building of a Dynasty.

39.

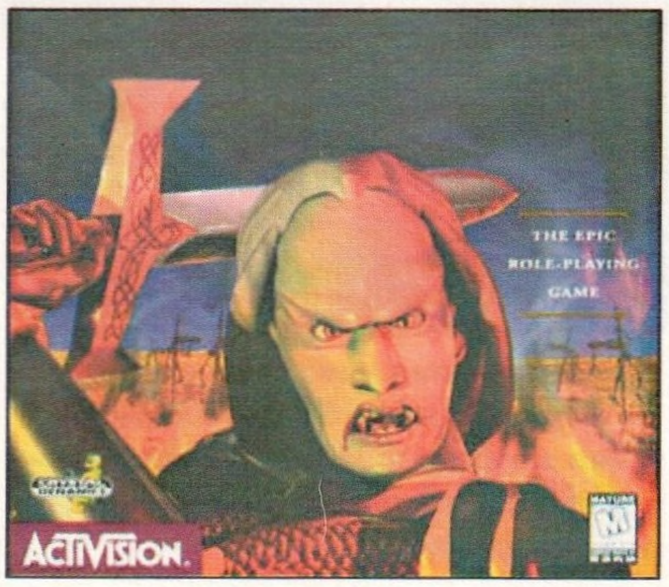
44.(название игры)

46. В Mechcommander игрок противостоял нападению клана Smoke ...

47. J.C. ...



48. (имя главного героя)



50.

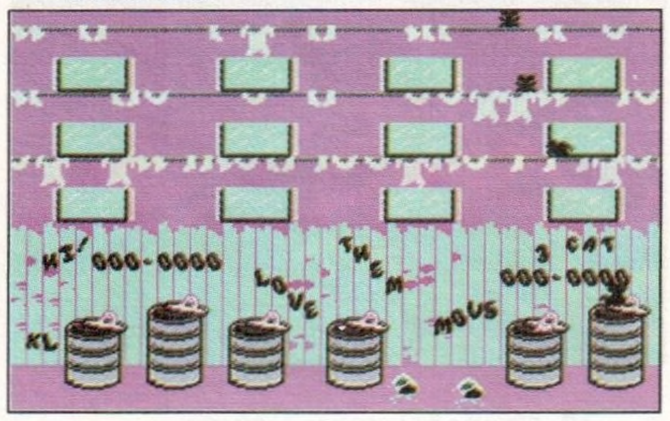
53. (название игры)

55. Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter! (1991) Wolfenstein 3-D (1992) Spear Of Destiny (1992) Heretic: Shadow of the Serpent Riders (1994) ... (1993)

57. Одна из героинь первого Diablo, основное предназначение которой заключалась в поставке бутылочек с маной.

58. ... Skies

59. ... Cat



62.(название игры)

63. Axe, Shotgun, Double barrelled shotgun, ... , Perforator

64. (название игры)

66. Главный плохиш этой игры – генерал Губа.

68. Тот, что слева - Dirk the Daring, как зовут ту, что справа? (В антураже, кстати, подписи Дона Бласа и Гари Голдмена).

69. Безумная-безумная гонка, даже название у нее безумное.

70. Лучший, можно даже сказать элитный космический симулятор.

72. Фамилия, репутацию которой подпортила Анжелина Джоли.

74. Начинка для подствольников.

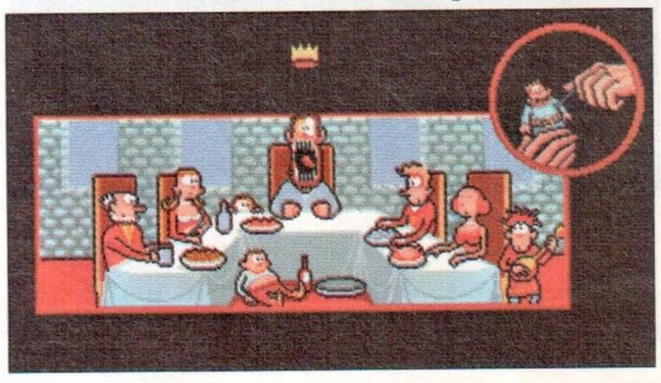
78. (название игры)

79. Разработчики Driver и Destruction Derby.

80. Mean Streets (1989), Martian Memorandum (1991), Under a Killing Moon (1994), The Pandora Directive (1996), Tex ... : Overseer (1998)

81. (название игры)

82. Точное название игры.



По вертикали:

1. Название игры, а по совместительству и название мира, в котором живут герои гениальных книг Терри Пратчетта.

2. (название игры)

3. Ford, модель автомобиля Колина Мак Рея.

4. chipped, flawed, normal, flawless, ...

5. Монстры, обитавшие в четвертом эпизоде Quake, любили взрываться вместе с игроком.

8.

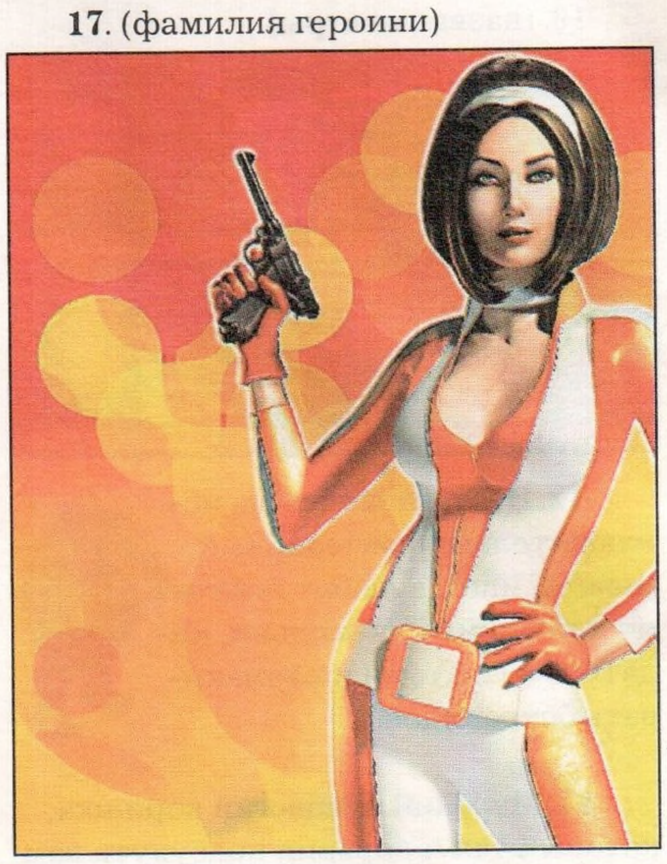
9. Монстр, живший на втором уровне Diablo, который и порубил своим топором большую часть войска короля Леорика.

10. (название серии)

11. Фамилия двух сестренок Kathryn и Kura из Shogo, собственно, такая же фамилия была у старого генерала, но кто помнит фамилии старых генералов?

15. Wing Commander, Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi, Wing Commander 3: Heart of the Tiger, Wing Commander 4: The Price of Freedom, Wing Commander ...

17. (фамилия героини)



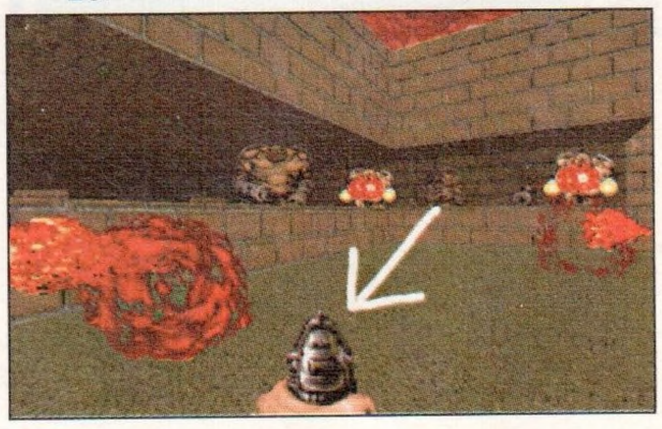
18.

20. Дохлый монстр, которому, как правило, в начале любой RPG достается по черепу.

21. (прозвище главного героя)

22. (название игры)

23.



24. Они есть в Diablo и Drakan, специфика работы этих крылатых особ в совращении представителей противоположного пола.

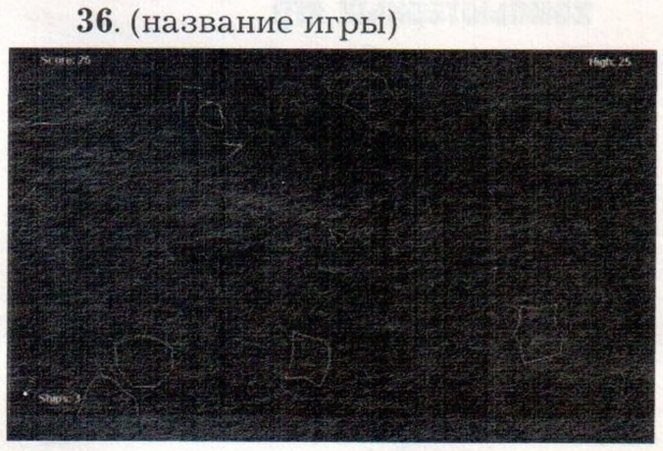
30.

32. ... the Sorcerer (старый квест)

33.

34. Персонаж из Diablo, который не без вреда для своего здоровья перебрался в Diablo 2.

36. (название игры)



37. Игра, в которой нам предлагают попробовать себя в роли диктатора маленькой страны.

38. (название игры)

40. Ее домик находится между таверной Огдена и хижиной Пепина.

41. Звено между спайсом и рефайнери.

42. Colin ... Rally

43.

44.

45. Собачки какой породы прижились в Quake?

49. Танк в Civilization.

50. Неаккуратным выстрелом из этого оружия в Unreal можно было легко снести себе голову.

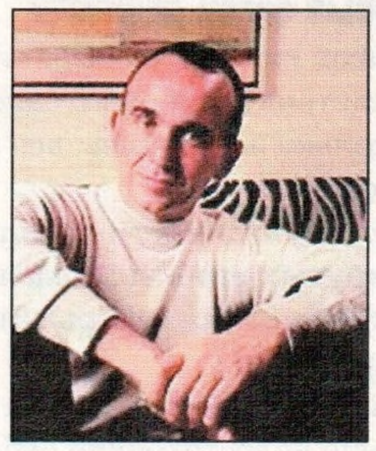
51. (название игры)

52. Квест, главным персонажем которого был Кристофер Ллойд.

54. RPG от MicroProse, действие которой происходит в средневековой Германии.

56. Владелец таверны из Diablo.

60.



61. Baldur's Gate, Icewind Dale, PlaneScape: Torment, Baldur's Gate II Shadows of Amn (движок).

65. ...: Battle for Dune

67. Need For Speed: ... Unleashed

71. In the Land of the Lounge Lizards

73. ...: Seven Games of the Soul

75. Система управления для квестов LucasArts в 1987 носила имя Script Creation Utility for Maniac Mansion (более известное название).

76. Ammo, ... , Arms, Armor.

77. Cloud ...

78.

Ответы на кроссворд, опубликованный в № 52

По горизонтали:

1. Umbrella 4. Wizardry 6. Romero 9. Outcast 10. Gamespy 13. Diablo 16. Raziel 17. Dedrianna 18. Octobrain 22. Garrett 23. Heretic 25. Unreal 27. Stranger 28. Redfield 32. Powerslave 35. Mephisto 36. Assassin 37. Marcus 39. Ragnar 41. Morte 42. Hexen 45. Everquest 46. Bioforge 49. Dangerous 50. Arkanoid 51. Revenant 56. Meier 57. Chazm 58. Pagan 60. Speed 62. Suppressor 63. Tchernobog 64. Desperados

По вертикали:

2. Bullsquid 3. Arokh 4. Worms 5. Daikatana 7. Voodoo 8. Taylor 11. Warcraft 12. Fireboll 14. Paratrooper 15. Wolfenstein 17. Digger 19. NASCAR 20. Monsters 21. Shambler 24. Cartman 26. Titanic 27. Syndicate 29. Disciples 33. Warhammer 34. Caleb 38. Carnby 40. Gammer 43. Arcanum 44. Croteam 47. Omikron 48. Roberts 52. Xentar 53. Ripper 54. MadCat 55. Shodan 59. Gabriel 61. Echelon

Вадим Палонин

Законы подлости для компьютерных игр

Первый закон подлости

Хелсов никогда не бывает много.

Следствия из первого закона:

- сколько ни крутись, все равно подохнешь;

- код неуязвимости - гнилые отмазки крутых игроков, доказывающие нежелание их раскрывать тайну своей крутости;

- патроны, время, экспа и мана - есть вечно недостаточная субстанция;

- если у вас хелсов слишком много - вы нарушили первый закон.

Главный постулат для фэнтезийных RPG

Лабиринт - есть нечто бесконечное.

Дополнения:

- в случае, если начало и конец лабиринта совпадают, лабиринт становится еще и безначальной конструкцией;

- в многоэтажном лабиринте выход существует, но находится он на недоделанном разработчиками этаже, при входе на который игра выдает runtime error:

- если же вы все-таки дойдете до выхода, значит, либо вы грязный читер, либо этот выход приведет вас назад к входу или же к ловушке.

Закон танкового кулака

Если у вас X танков, то у противника их окажется не менее X+1.

Следствие:

- все ваши действия - предсмертная агония, только увеличивающая страдания ваших солдат перед неминуемым поражением.

Дополнения:

- даже если танков у вас больше, чем у всех противников вместе взятых, - у оппонента всегда найдется пара вертолетов, не доступных для наземной техники;

- если подобные вертолеты в игре не предусмотрены, все ваши танки неожиданно задумаются о смысле жизни или незаметно дезертируют с поля боя.

Закон неуловимого пикселя

Единственный непроверенный пиксель на экране окажется активным.

Следствия и дополнения:

- активным этот пиксель становится раз в пять минут и всего на пару секунд;

- прохождения игры без щелчка на этом пикселе невозможно;

- солюшенов этой игры не существует, потому что *никому* еще не удалось обнаружить этот пиксель.

Закон злобного мыша

Шарик для мыши - деталь многогранная, а не сферическая.

Следствия:

- плавное движение мыши невозможно в принципе;

- количество углов на шарике не поддается подсчету и прямо пропорционально частоте дрожания пальцев игрока.

Закон бутерброда

Бутерброд всегда падает маслом на комп.

Дополнения:

- клава и мышь - первичные цели всех бутербродов;

- в отдельных случаях бутерброд притягивается к монитору.

Особенности многопользовательской игры на одном компе

Ваш оппонент читерит за вашей спиной. При этом он нагло глядит на ВАШ экран. У него есть несколько клавиш, зажав которые, он отрубит ваше управление. Он НИКОГДА не отжимает эти клавиши. И, вообще, он слишком умный какой-то.

Закон энписишной болтливости

Длина диалога между персонажами прямо пропорциональна его полезности.

Следствия:

- засыпая, помните - самое полезное вы уже пропустили;

- ключевые диалоги бесконечны.

Правило заклинателя

Для жизненно важного на данный момент заклинания нужно чуть больше маны, чем у вас есть.

Следствие:

- играйте за варвара, ему вообще не нужно кастовать.

Классические законы Мерфи и их последствия для геймера

Пройти уровень не так легко, как кажется.

Прохождение потребует большего времени, чем вы думаете.

Из всех возможных глюков случается тот, который наносит наибольший урон.

Если вам удалось предотвратить четыре возможных неприятности, игра тут же сгенерит пятую.

Стоит вам взяться за какой-нибудь квест, как находится другой, с которым надо было покончить раньше.

Любое ваше решение только усложняет положение героя.

Закон Чизхолма для игр

Если прохождение игры идет хорошо, то в ближайшее время случится что-нибудь плохое.

Следствия:

- если прохождение идет плохо, в ближайшее время оно пойдет еще хуже;

- если вам кажется, что ситуация улучшается, значит, игра глючит либо вы чего-то не заметили.

Третий закон Финейгла для компьютерных игр

В каждом наборе героев, характеристик, предметов или юнитов самый надежный элемент, не требующий никакой проверки, по сути дела, ошибочен.

Четвертый закон Финейгла для компьютерных игр

Если вы близки к проигрышу, любые ваши действия только ухудшат положение.

Теория Стокмайера для RPG

Если квест кажется легким, значит - он сложный. Если кажется сложным, он невыполним.

Закон эрпэгэшной партии

Все удары достаются одному, самому слабому герою.

Закон резерва

Группу резерва, посланную (подготовленную) для защиты базы (отряда, объекта), уничтожают задолго до уничтожения последнего.

Закон инвентори

Выкидывая очередную вещь, знайте - она вам обязательно понадобится.

Закон интернета

Время действия карточки кончается в пятницу вечером.

Правила Снейфа

Самый необходимый предмет или информация наименее доступны.

После того как вы испробовали все мыслимые способы решения загадки и не нашли подходящего, тут же находится решение, простое и очевидное для всех.

Основные законы философии для игрока

Переход количества в качество: рано или поздно мелкие стычки героя с монстрами приведут героя к гибели.

Единство и борьба противоположностей: за какую сторону не выступай, всегда найдется сторона, превосходящая вашу.

Отрицание отрицания: насколько бы не был крутым ваш герой, через некоторое время вы найдете доказательства его слабости.

Закон снайпера

За долю секунды до выстрела, жертва всегда делает какое-либо резкое движение или же заедает мышь.

Правила фрагобойца-ударника

Во время перезарядки шанс встретиться нос к носу с противником увеличивается.

Враг всегда у тебя за спиной.

Граната всегда отскакивает в сторону бросавшего.

Во время выстрела из рокетлаунчера, перед носом всегда возникает какое-либо препятствие.

После нахождения квада шанс встретить противника устремляется к нулю.

Аптечки, патроны, оружие и другие предметы всегда выхватываются врагом прямо из-под вашего носа.

До первого места всегда не хватает одного фрага.

Если, выходя на развилку, вы смотрите в правый ход, знайте - из левого в вас уже летит ракета.

Куда бы враг ни стрелял, он все равно попадет вам в голову.

Когда у вас осталось всего несколько хелсов, все аптечки на уровне исчезают.

Когда у противника осталось всего несколько хелсов, у вас кончаются патроны ко всему оружию.

Вы всегда находитесь в точке, наиболее удаленной от той, в которой вы должны быть.

Выбегая на открытое пространство, вы всегда попадаете прямо на прицел кемперу.

Клубные законы подлости

В очереди всегда больше людей, чем свободных компов.

Доставшийся вам компьютер обязательно окажется 286, неизвестно вообще как оказавшимся в клубе.

Нужная вам игра на винте отсутствует.

Время кончается в момент наиболее напряженной схватки.

При надевании наушников они разваливаются на мелкие детали, а за спиной вырастает админ.

Во время решающего для боя момента сосед толкает вас локтем.

Во время игры “на пиво” начинают действовать вышеописанные законы.

НИМ

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс_____ **Адрес**_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон_____ **E-mail**_____

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с CD
Октябрь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Ноябрь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Декабрь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Январь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Февраль	2001 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
Март	2001 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑

руб. руб.

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО руб.

(*укажите общую стоимость подписки*)

Всем, подписавшимся на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода - ПОДАРОК - игровой компакт-диск от компании БУКА с новейшей на момент получения игрой

Почта

Вы не знаете эффективных способов воздействия на семнадцатилетнего американца, из всех интересов жизни предпочитающего Starcraft? Именно такой сомнительный "подарочек" свалили на меня любимые родственнички этой осенью: из Америки прислали племянника-раздолбая, который готов целыми днями обсуждать преимущества технологий террейнов или базовые формы жизни зергов. При этом компьютерных клубов ему недостаточно (видите ли, никто толком в Starcraft играть не умеет – везде только квакеры да каэсовцы), я с ним играть категорически отказываюсь, а синглы пройдены по тысяче раз, а потому не вызывают никакого влечения. Мало того, что мой (!) любимый (!!) компьютер (!!!) оказался оккупирован по 16 часов в сутки, так и в свободное от племянника время мне никуда не деться от всевозможных обоев на рабочем столе и воплей "Рок-н-ролл!" при нажатии клавиши Enter.

Уфф-ф... Со своими проблемами даже поздороваться забыла. Здравствуйте, незаменимые мои! Поздравляю вас с очередным номером Навигатора, а себя – с большим количеством писем. Ибо что может быть желаннее для редакционного почтальона, чем вопль выпускающего редактора: "Приезжай немедленно, у нас тут мешки с письмами уже девать некуда!".

Предыдущий месяц оказался чрезвычайно плодотворен на длинные, серьезные и очень интересные дискуссии с некоторыми читателями (в частности, с Ярославом, автором скандального письма из №52 "Кузница кадров или проходной двор"), где стороны (т.е. мы с ним) пытались найти оптимальный способ разрешения существующей ситуации. Сегодня мы немножко затронем эту тему, но окончательные итоги дискуссии будут подведены в следующем номере, так как большинство читателей еще не успели высказать свое мнение.

Также (вопреки моим прогнозам) нам придется вновь ненадолго вернуться с предыдущей дискуссии о "вреде прогресса" и выслушать еще одно весьма интересное мнение. Впрочем, какой смысл наперед пересказывать содержание почтового выпуска, когда вы сейчас сами все узнаете.

Прогресс = геймплей

Что ж, попробуем разобраться, что же такое вообще прогресс и прогресс в компьютерных играх в частности. "Прогресс - поступательное движение, улучшение в процессе развития" – толковый словарь русского языка. Как видите, ничего о количественном аспекте не говориться. И в компьютерной игровой индустрии все так же. Нельзя судить по выкрикам разработчиков "Еще больше уровней! Еще больше оружия! Еще больше монстров!" и т.д., о хорошем качестве продукта. Тут следует напомнить, что в данном случае разбираются всевозможные сиквелы, так что следует еще очень хорошо подумать, что же нам предлагают: аддон или полноценное продолжение любимой игры. Вообще, главным критерием оценки прогресса "потомка" какой-либо игры предлагаю считать геймплей. Все просто: если играть интереснее, чем в предыдущую игру, значит - порядок: прогресс налицо. Графика, новые уровни и монстры могут влиять на геймплей лишь косвенно.

Тут я немного отойду от темы, т.к. хотел бы сказать пару слов в защиту разработчиков. Подумайте, сделать хорошее продолжение намного тяжелее чем просто игру. Ведь нужно оставить в ней все хорошее от предыдущей части, да еще добавить что-нибудь новое. Если не сделать первого, то сразу же будут слышны крики: "Игру загубили! Это уже не та, старая-добрая!" и т.д. Если же не внести в игру чего-то нового, то тут уж не избежать обвинений вроде "Да за кого они НАС держат? Старая игра в новой обертке! Они закалачивают деньги, пытаясь впихнуть нам адд-он! Давить!" и т.д. Вот и пойми ее, загадочную геймерскую душу, которой всегда всего мало, постоянно хочется чего-нибудь новенького, но при этом, чтобы все осталось по-прежнему.

Кирилл Кантемиров

А вот так вот! Неважно, сколько цветов в графике, по боку систему управления, ресурсы, широту и проработанность сюжета и уровней. Играбельней – значит, лучше. И точка. Интересно, кто-нибудь из вас сможет сейчас привести пример, когда играбельность стала выше, но игра потеряла в качестве/количестве? Мне на ум как-то сразу приходит HalfLife - Blue Shift, который, будучи потрясающе

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В ЗАО "Международный Московский Банк" г.Москва
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на _____мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

играбельным, обладал столь скромными габаритами, что вызвал у геймеров только резкий приступ мигрени. Мне тут еще сбоку подсказывают, что у Opposing Force и Cyberia 2 были весьма сходные особенности. Не все так просто, как кажется, и даже обалденный геймплей не способен решить все проблемы придирчивых игрунцов. Опять же, копаем глубже: что именно считать хорошим геймплеем? Кому-то по душе заумное управление и куча настроек, а кто-то предпочитает быстренько погонять по уровням и пострелять движущееся "мясо". В общем и целом, раз уж тема оказалась такая живучая и злободневная, я воздержусь от какой-либо попытки подвести в очередной раз итоги и оставлю за вами право спорить или соглашаться с автором письма. Будут новые идеи – пишите, обсудим.

Авторы: конкурсный отбор

Обсуждая в приватной переписке тему прошлого номера ("Кузница кадров или проходной двор") мы с Ярославом, автором нашумевшего письма, так уж получилось, что тема прошлого номера плавно перетекла в этот.

Можно взять за основу великолепную задумку конкурса статей на вашем сайте (говорю, исходя из собственного опыта, сам участвовал, даже в призерах побывал :)). Итак, в конце каждого месяца подводятся итоги и отбираются победители. Берем, допустим, тройку лучших. Как правило, на руках у вас уже имеется несколько материалов каждого из авторов-победителей. Отлично. Можно сделать предварительную оценку что и как, стиль, манера, любимые жанры. Ведь есть же, например, "универсалы", способные написать о чем-угодно, а есть и "узконаправленные специалисты", например, строго по стратегиям. Более подробная информация и необходимые для вас детали узнаются по мылу. Далее, эта тройка победителей заносится в некую общую базу данных, разбитую по разделам - action, RPG, simulation и т.д. Затем, в процессе подбора и написания материалов для очередного номера, происходит следующее: большая часть игр отдается на "растерзание" основе редакции, остальные выносятся вашим корреспондентам. К примеру, про NFS пишет Тютелев, над "eRacer" маньячит Reckless Driver, а вот "V-Rally 2" и "Driver" уходят налево. Открываем базу данных, смотрим в раздел симулятов и даем по мылу клич о востребовании редакцией материалов на данные две игры. Среди полученных рецензий в итоге отбирается лучшая и идет "в набор".

В общем, идею вы поняли: жесткий отбор потенциальных авторов (раз), тщательный выбор лучшей статьи из предложенных (два). Конкуренция в этом деле только пойдет на пользу, хотя думаю, что многим некоторая "тираничность" процесса не понравится (и такие в итоге останутся в стороне, уступая дорогу действительно талантливым людям).

Давайте разбираться. Разумеется, конкурс – один из наиболее очевидных способов привлечения новых талантов. Но с этим-то как раз никаких сложностей у журнала нет: регулярно появляются люди, желающие писать. Проблема в другом – "новички", при всем своем энтузиазме, чаще всего не имеют опыта написания статей на заказ. И конкурс, к сожалению, подобной проблемы не снимает. Ведь на конкурс человек пишет письмо не по щучьему велению, а по своему хотению. И следующий отрывок – ярчайший тому пример.

Письмо номера

Лучшее письмо номера награждается игрой Oni от компании "Бука"

Абориген на авто

Сижу на своем любимом стуле и размышляю: за что так некоторые ненавидят трехмерность. Мне порой кажется, что люди (которые обвиняют во всем трехмерность) либо не в состоянии приобрести более мощную машину, либо не в состоянии разобраться в хорошей трехмерной игре (особенно меня бесят те, у которых возникают проблемы с управлением камерой). Согласен, бывает такое, когда игра хоть и с новороченным движком, но такая (извините) лажа...что хочется забыть о том и проклятом дне, когда купил этот диск. Но некоторые (я устал повторять это слово - трехмерные) игры достойны лежать на других, в вашей коллекции.

Всем антитрехмерностистам! Хватит кататься на велосипеде! Когда давно уже изобрели автомобили! Хватит играть в Age of Empires, когда на прилавках лежат Conflict Zone, Дети Селены, Dungeon Siege, Age of Muthology и многое др. Снимите свои запыленные очки, разуньте глаза, посмотрите в окно. Видите: растут деревья, а вместе с ними трава, растут цветы, собаки, кошки... ну почему же не расти прогрессу? Хватит ставить палки в колеса усовершенствованию графики, а вместе с ней и бедным разработчикам. Знаете, кого вы мне напоминаете? Церковь (!), которая всегда не прочь помешать ученым. Или еще... Аборигены, которые живут себе на острове, жуют бананы и кокосы, танцуют, бегают туда-сюда, и им пофигу до какой- либо там цивилизации! А зачем? Им хорошо! Дык и вам хорошо. Я знаю, я то же был таким. Но когда я получал кайф от изменений ракурсов камер при слежении за моими бомбардировщиками, атакующими чужую базу, или за ходьбой моих яростных пятидесяти роботов (убийц), вот-вот повстречавших несколько жалких вражеских танков... я сказал себе... О, Даа!..

Думаю, вы догадались, что я почувствовал в тот момент. Я желаю и вам того же. А чтобы сбылся этот кайф, нужно ни много ни мало: следите за статьями о новинках игр в (угадайте с трех раз, каком) журнале, ждите понравившуюся игру в продаже, и смело покупайте ее. Не надо стонать, что она трехмерная. Попробуйте, может "аборигену понравится ездить на авто, а священник все-таки посмотрит в подзорную трубу, и улыбнется".

Улыбнитесь, и время пойдет вперед!

V V S

Читатель - читателю

Дорогие крофтоманы Белоруссии и России прошу вас откликнуться! Будет очень приятно услышать единомышленников и единомышленниц. Очень хотел бы вступить в TR клан (желательно, чтобы не далеко было вырываться из города Бреста, что на Белорусской земле). Пишите – madnicon@yahoo.com. Николай aka madnicon.

Я знаю – вы там! Эй! С удовольствием присоединюсь (уже наверное с сентября, но все равно пишите, если что) к толковому Q-клану. О себе: стаж 1,5 года, Nightmare ботов не боюсь. Адрес: 197374, СПб, ул. Савушкина, д.122, к.2, кв.304 или alien_dc@fromru.com . Дмитрию aka Glor.

Привет! Буду очень рад переписываться со всеми, кто интересуется фэнтези, ролевыми играми (компьютерными и не только), музыкой, девушками и жизнью вообще. Отдельный привет толкиенистам. Адрес: 442500, Пензенская обл., г. Кузнецк, ул. Калинина, 92-73, Михаилу.

Ищу друзей по переписке и просто друзей. Увлекаюсь играми с мультиплеером, интернетом, фидонетом. Предлагаю обмен компьютерными журналами. 111622, Москва, Оранжерейная 10-36, Плакальщику.

Человек способный, чувствующий потребность писать, ищет прежде всего способ самовыражения, точки приложения своего таланта. А если он еще, простите, не дурак, то отлично понимает, что все не так прекрасно, как может показать простому обывателю. Может раньше и можно было писать в свое удовольствие, а при нынешнем количестве релизов приходиться ПАХАТЬ, иначе не кажешь. А творческий труд у нас всегда оплачивался плохо, так что...

Конкурс - это прежде всего создание конкуренции, а уже потом все остальное. Для постоянной работы в составе нужны люди, обладающие определенным потенциалом и ставящие творческие интересы на первое место, а материальные - на второй план...

Итак, конкурс как способ создания конкуренции и привлечения новых потенциально-талантливых авторов признать убедительным. Но, тем не менее, остается основная проблема: как очистить зерна от плевел, т.е. как из "перспективного начинающего автора" сделать "столп мудрости и гения журналистской мысли". Разумеется, во многом это будем зависеть от самого человека: насколько интересно он пишет, насколько актуальна его тема для читателей. Ведь новый автор, специализирующийся на экшенах, несомненно привлечет к себе большее внимание, чем новый "интернетчик", каким бы талантливым он не был. Как организовать подобную воспитательную работу? Как объективно узнать, кем из авторов вы довольны, а кому еще не мешает "поработать над стилем"? Возможно, следует ввести рейтинг авторов Навигатора и поощрять наиболее успешных "ценными призами и крупными денежными премиями". Но, опять же, насколько можно доверять подобным рейтингам (опять же, см. проблему актуальности рубрик). Как видите, вопросов у меня – вагон и маленькая тележка. Только вот отвечать на них я даже не подумаю: пользуясь своей безнаказанностью, умываю руки.

В целом картина такая получается. Есть целый ряд людей, без которых "Нави" уже не мыслим (если они уйдут - ой крику будет!). Точно так же, как журнал не мыслим без Z-Zone. Ну не может постоянный читатель не увидеть вступительного слова от Игоря, "ездилки-гонялки всякие" это Reckless и Тютелев, симуляторы - Андрей Ламтюгов, поклон ему в пояс (просто сам симулятор щик :), RPG - Chaos Mage, почта - :)

Эти люди - лицо журнала, его основа. Без них - никуда. А новые авторы должны быть (все! теперь при-знаю :), только они должны в обязательном порядке проходить курс "молодого бойца".

Ярослав
Cray@p5com.com

Разумеется, на этом тема никоим образом не закрыта. Более того, я приглашаю всех желающих принять участие в нашем "междусобойчике". Возможно, есть смысл перенести тему на один из форумов или назначить время для общения в чате, чтобы большее число заинтересованных геймеров могли принять участие в дискуссии. В общем, пишите: связь по мылу и через почту (только через почту, как вы понимаете, связь односторонняя).

Зарвались!

Совсем вы ребята меня расстроили. Покупал ваш журнал с самого начала. Смотрел на то, как вы растете, в меня вселилось непоколебимое (как я тогда думал) чувство уважения ко всем вам. Ваш журнал стал мне почти родным! В нем было что-то, чего не было нигде. Возможно это было понимание авторов, тогда, они не просто писали статьи для отмазки, им это нравилось! Но наверное все когда-нибудь надоедает.

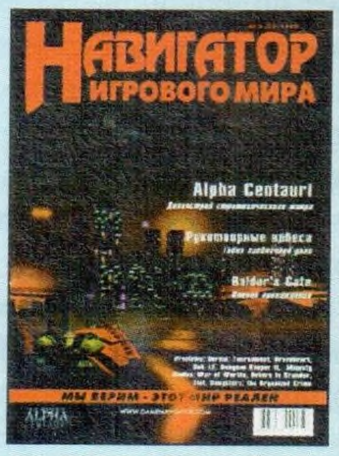
В любом материале вашего журнала двухлетней давности был виден разговор автора с читателем, как со своим лучшим другом! Все читалось легко, все было понятно даже "непродвинутым" салагам (к которым авторы тоже относились с уважением), вы заинтересовывали своими материалами до такой степени, что читая, можно было подумать:"Ну молодец! Я и сам бы написал точно так же! Вот что значит человек своим делом занят!" Где-то с пол года у меня был финансовый кризис и вашего журнала я не видел. Но когда я его наконец купил, я был весь в предвкушении, вот ОНО, наконец посмотрю чего там ребята наваяли!
И что я получил? ... я получил! Где столь любимые народом и мной в частности авторы, тот же Гоблин, Подстрешный хоть и есть, но ничего не пишет, а если и пишет то всякую... (Мне более чем обидно т.к. он был моим любимым автором.) Мне кажется, что в новое течение вы набрали несколько работников, которые частенько слишком много о себе думают, а по делу сказать почти мало что могут! А некоторых иногда та-ак заносит: "А вот если б ирушке то приделать, да это поменять, и вообще сейчас игры не те пошли, во как хорошо в старину то было, году этак в 96-ом"; "Игру испортили, обещали старую музыку, а тут какое-то техно, и вообще мне б еще и движок старый, и графику 16 цветов, во тогда была б игрица! (Про Дюну)". Тот же Леонтий Тютелев,

Уважаемые читатели!

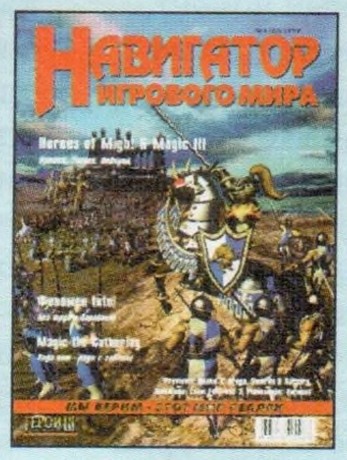
Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 6'98 - 20 руб.



№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.

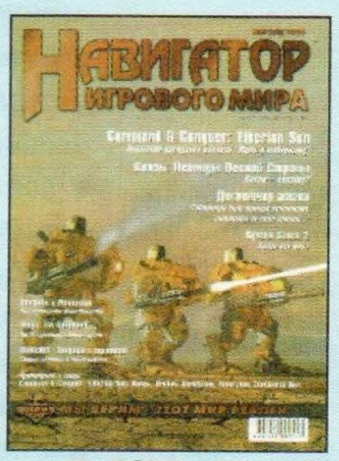


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

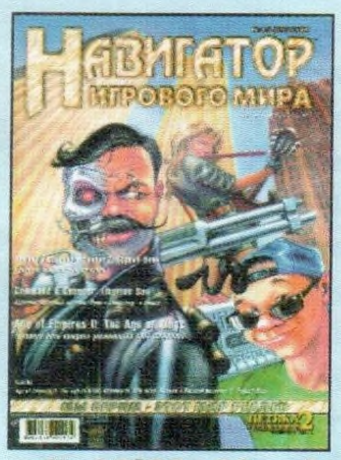
№ 4'99 - 20 руб.

№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.

№ 6'99 - 20 руб.

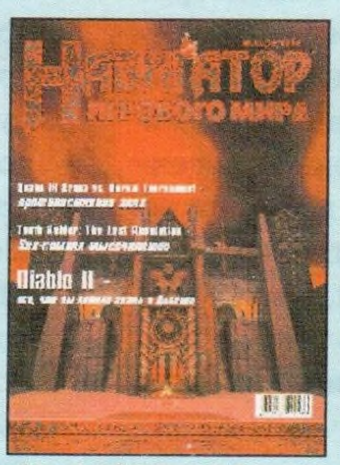


№ 9'99 - 20 руб.

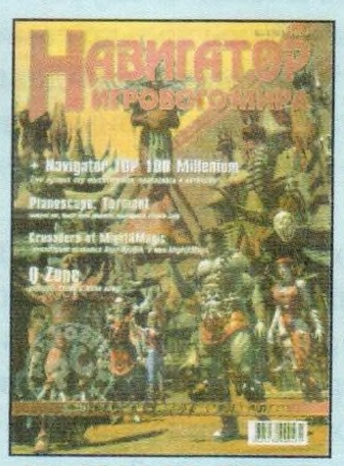


№ 10'99 - 20 руб.

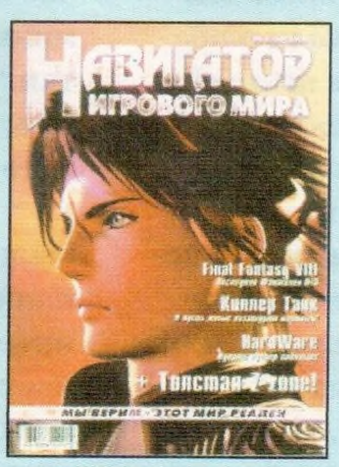
№ 11'99 - 20руб.



№ 12'99 - 30 руб.



№ 1'2000-30руб.



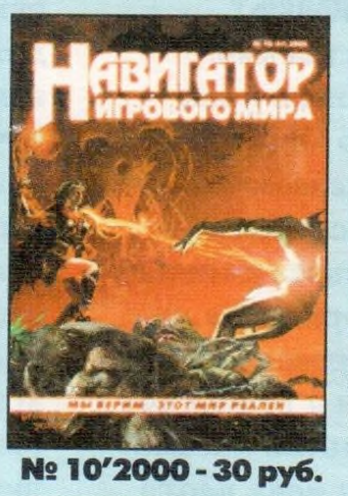
№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.

№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.

№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.

№ 6-7'2000 - 30 руб.

№ 9'2000 - 30 руб. №9'2000 + CD - 42р.

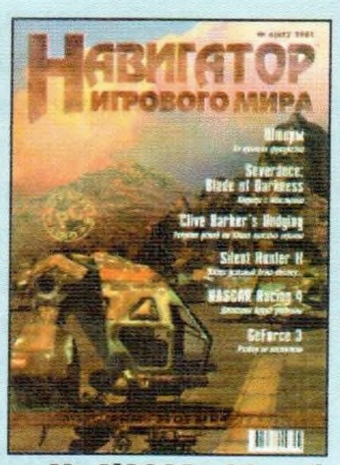


№ 10'2000 - 30 руб. 10'2000 + CD - 42р.

№ 11'2000 - 30 руб. 11'2000 + CD - 42р.

№ 12'2000 - 30 руб. 12'2000 + CD - 42р.

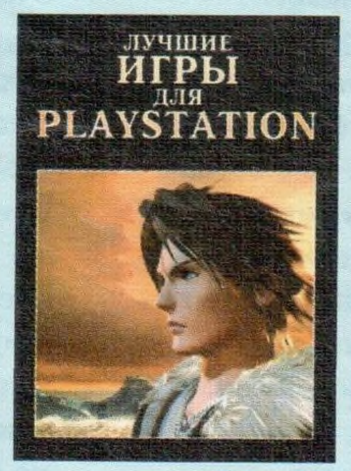
№ 1'2001 - 30 руб.



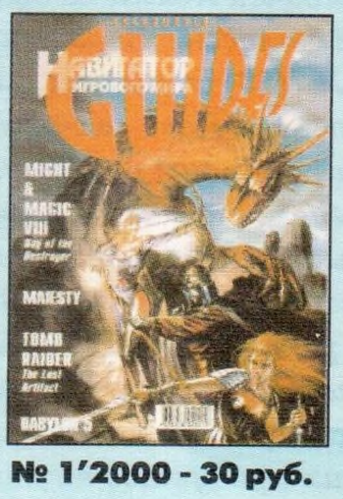
№ 4'2001 - 30 руб. № 4'2001 + CD - 42р.

35 руб.

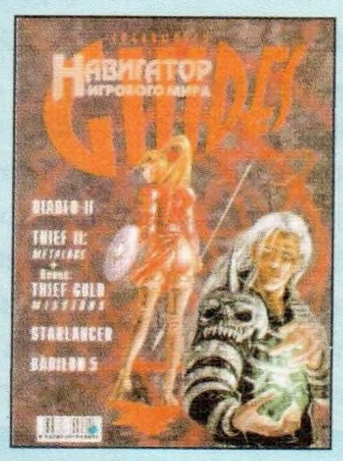
35 руб.



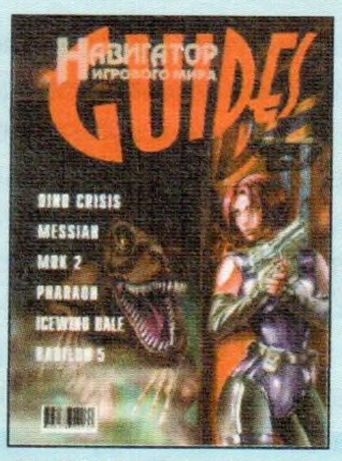
35 руб.



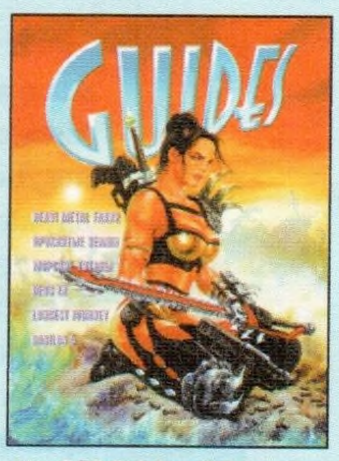
№ 1'2000 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу:
  123182, Москва-182, а/я 2
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В заказе укажите:

- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе

"Сетевой магазин"

Старые выпуски журнала можно купить

Наш новый адрес:
ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

нормальный автор, но когда он пытается блеснуть своими познаниями и ителлектом... Лучше б он кроликов в Австралии отстреливал! Поучительные фразы так из него и прут! Парень, тебя ведь не только дед. сад. читает. И твои поучения и расшифровка сверхсложных терминов (тюнинг/настройка) мало кому нужны. И поверь многим людям сидящим в клубе, попивающим пиво, при этом спокойно играющим в NFS и производящим над моделью машины нехитрые действия, глубоко нас..ать на то, как их манипуляции называются! Сто лет без этого жили и ничего, а место в журнали отдали бы под что-нибудь более ценное!

Так вот, вам не кажется, что почти пол журнала этой лажи - многовато! Предлагаю взять одного-двух авторов рядовых геймеров, неискушенных обилием игрушек (вы-то уже столько ирушек переиграли, что вам все время: "это уже старо"; "этим некого не удивишь", а страна-то наша бедная, может я только сейчас скопил на приличную видео карту и проч., и мне все средние по вашим меркам навороты, которыми вы уже вдоволь наелись, смотрятся как что-то обалденное!). Так вот пусть эти парни или девушки тоже высказывают свое мнение по игре в небольших окошечках, рядом с текстом основного автора!

Спорю на диск с Квакой что письмо вы мое не напечатаете (слишком здоровое и разноса много).

NiKoN_G.

В приватной задушевной беседе мы с автором письма уже договорились о передаче в собственность Жанны Давыдовой диска с Квакой (правда, как выяснилось, для этого мне придется посетить славный город Минск). Там же NiKoN_G признался, что не хотел писать столь резко и агрессивно, но уж очень его волнует судьба любимого журнала. И если отбросить все эмоциональные вспышки ака "брюзжание слюной", "размахивание конечностями" и "устрашающий топот ногами", то мы увидим перед собой интересное проблемное письмо: по его мнению, с течением времени авторы Навигатора настолько поднаторели в играх, что излишний профессионализм стал мешать им в работе. NiKoN_G считает, что некоторые из нас "оторвались" от рядового геймера и унеслись куда-то в заоблачные дали демагогии и выпендрежа. Согласятся ли с этим весьма спорным утверждением остальные наши читатели – решить не мне. Без вашего серьезного и оперативного отклика нам не разобраться, есть ли сермяжная правда в словах NiKoN_G или я зря так всполошилась. Ведь вполне может оказаться, что в то утро (день-вечер-ночь) NiKoN_G умудрился встать не с той ноги или неосторожно съел чего-нибудь несвежее, что и отразилось на его письме...

Кстати, еще интересный момент, поднятый в письме. Помнится, когда мы только начинали работать (ох, и давно же это было!), нас частенько обвиняли в излишней "заумности", в том, что используем множество специфических игровых терминов, которые никто, кроме нас и таких же продвинутых геймеров, не понимает. Именно тогда у нас возникла идея "расшифровывать" словечки, которые мы используем в статьях. А вот сейчас из письма следует, что спецтермины нужны только самим журналистам "для понта", а рядовые геймеры (они же наши любимые читатели) чихать хотели на все мудреные словечки – им главное, чтобы в игру можно было играть, да еще под пиво и в компании. Что ж получается, только нам интересно разбираться в тонкостях настройки игры, специфике тюнинга и соответствии реалистичным физическим моделям?

Почему ты мне не пишешь?

Решил написать вам письмо. Первое. Хотя журнал читаю практически два года! Но это что – мой друг читает журнал с первого выпускаи так до сих пор не написал. Хотя он не чурбан и переживал вместе с журналом все, что творилось в мире индустриальном и игровом. А я вот набрался храбрости и решил написать. Для меня писать вас письмо очень тяжело, так как у меня плохо с передачей мысли на бумагу.

Я согласен с Владимиром Бондарем №7(50) относительно увеличения объема Нави за счет отдачи 10-15 страниц под рекламу, но с одним условием: реклама должна быть только на компьютерные темы. Да я и сам бы с удовольствием прочитал рекламу новых мониторов, но никак не рекламу сотовой связи или стиральных машин, тем паче всяких продуктов питания...

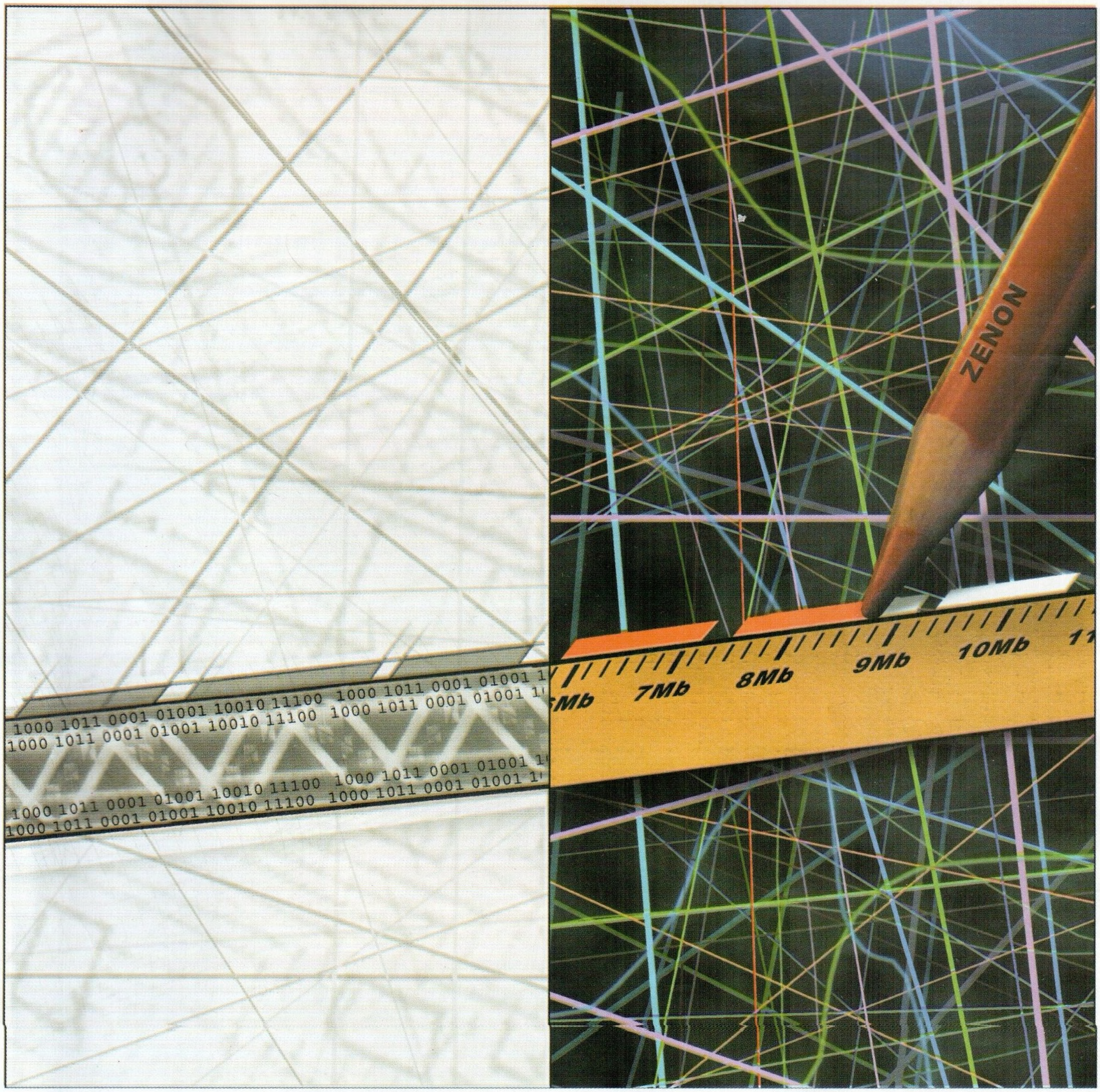
Дмитрий aka Invisible

Ну, во-первых, любой внимательный читатель заметит всю необоснованность "рекламных" претензий Дмитрия. Где, интересно, он откопал стиральные машины или продукты питания? Видимо, данное утверждение следует воспринимать не как наезд или констатацию факта, а как возможный вариант развития событий в случае увеличения объема за счет рекламодателей (во загнула-то, самой противно). Ну а сейчас, исходя из мнения Дмитрия, в журнале реклама безупречная: игры да провайдеры, да страничка "мечты геймера" – специализированной мебели. Ну и вожделенные Дмитрием мониторы: читай - не хочу! Кстати, интересный вопрос: приходилось ли кому-нибудь из вас выбирать себе игру, основываясь на рекламных страничках в Навигаторе? У меня, например, регулярно возникает подобное желание (взять хотя бы очаровательных Самогонок или деву из Демиургов). Так что если подобный опыт у читателей уже имеется, поделитесь с нами: насколько рекламная информация в журнале бывает полезной для вас.

Теперь перейдем к более интересному вопросу, который плавно и неторопливо вытекает из первой части письма. Итак, почему же читатели, которым не безразлична судьба любимого Нави, которые не жалеют свои кровные, трудом заработанные (или трудом выпрошенные у родителей) рублики на покупку нового номера, почему же они, которые годами читают этот журнал, НИКОГДА не пишут писем, не делятся с нами своими впечатлениями? Что это: лень, стеснение, трусость или отсутствие каких-либо продуктивных мыслей? А может быть, просто большинство читателей – пассивные потребители, которым, в принципе, все равно, что происходит с журналом, лишь бы выходил вовремя и статьи выдавал качественные. Или какие-то личные заморочки, мешающие написать письмо, какие-то идейные соображения. Как вы думаете, чем можно объяснить, что некоторые читатели присылают нам отзыв почти на каждый номер, а иные никогда в жизни не напишут письмо, хотя "знают" Навигатор едва ли лучше его создателей. Понятно, что эта дискуссия носит не околоигровой, а научно-психологический характер, но, тем не менее, приглашаю всех (из тех, кто способен написать письмо) высказать свое мнение. Ну а мы, как обычно, донесем его до остальных наших читателей.

Вот на такой интригующе-перспективной ноте я и закончу свои откровения. Соглашусь, что в этом выпуске было "препарировано" не так много писем, как обычно, но я в этом не виновата, честное слово! Просто темы, которые мы сегодня рассматривали, оказались настолько глобальными, что к ним наскоком на хромой кобыле не подъедешь. Ну да ничего страшного – в следующем месяце наверстаем упущенное. Далее вас ждут самовозродившиеся после летней спячки рубрика "Читатель-читателю", ну а мне на этом разрешите откланяться. С нетерпением жду ваших писем, а главное – советов на сверхактуальную нынче тему: "Что мне делать с племянничком?!".

В жилетку плакалась
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559



ВАША ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ

Компания "Зенон Н.С.П." предлагает подключение к глобальной сети Интернет по выделенной линии с использованием различных технологий (DSL, Frame Relay/ATM, RadioEthernet).

Для абонентов компании разработаны разнообразные тарифные планы, позволяющие учитывать потребности каждого конкретного клиента. Сочетание любых удобных для клиента скоростей соединения и гибкой тарифной политики делает эту услугу привлекательной для наших пользователей.

Кроме подключения к сети Интернет по выделенной линии, компания "Зенон Н.С.П." предлагает своим клиентам широкий спектр сетевого оборудования ведущих производителей для реализации надежных коммуникационных бизнес-решений.

ZENON N.S.P.
www.zenon.net

(095) 232-3797
access@zenon.net

"Экономичный", "Универсальный"

Любая скорость соединения - от $60 в месяц *

"Unlimited"

Неограниченный трафик - от $350 в месяц *

* Услуга предоставляется на порту провайдера.
Оплата установки и аренды каналов связи от абонента до порта провайдера производится отдельно.
Все налоги включены.

Сетевое оборудование:

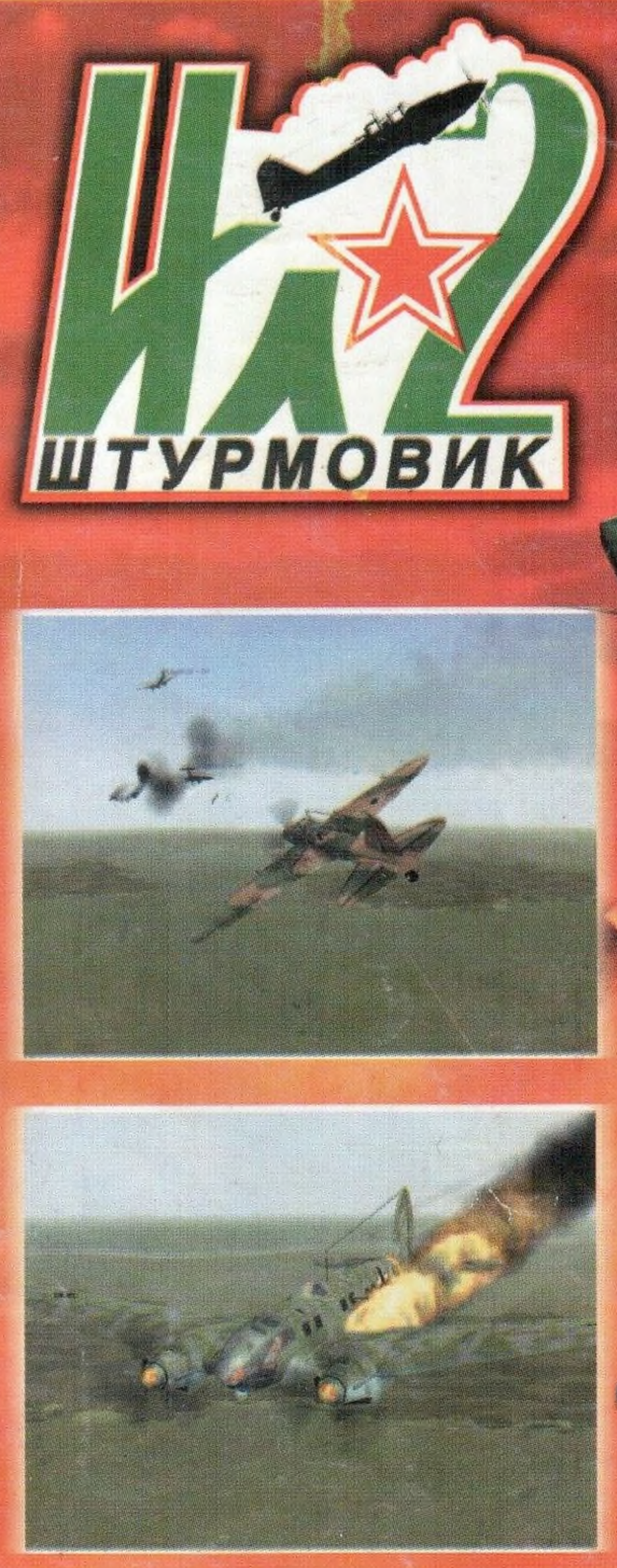
Intel Express Router
Cisco Systems

Cisco Systems Partner Premier Certified

intel premier provider 2001

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"/
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.